WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 JUNI 1999 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGA... BENELUX

WORK IN PROGRESS

- STAR WARS: THE PHANTOM MENACE
- SHADOWMAN
- UEFA STRIKER
- PRINCE OF PERSIA 3D
- TEAM FORTRESS
- DIABLO 2
- DUKE NUKEM: ZERO HOUR



UNREAL TOURNAMENT

STAR WARS: X-WING ALLIANCE
SEPTERRA CORE • UM JAMMER LAMMY
MK: MYTHOLOGIES • SYPHON FILTER
NO FEAR DOWN HILL MOUNTAIN BIKING
WARZONE 2100 • GTA LONDON
WARHAMMER 40.000 • ENTREPENEUR
HELL-COPTER • MACHINES • ASHGAN
STREET SKATER • ASTERIX • TOCA 2
NEED FOR SPEED 4 • RUGRATS

MEEDOGENLOZE BENDES



REDLINE • STREETWARS

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY

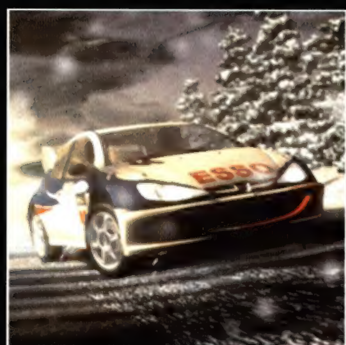
Voodoo3™ 2000

Voodoo3™ 3000



SPETTERENDE OVERWINNING VAN V-RALLY-1

BODY, THE GAME...



V-Rally Edition '99 options:

- 2 CD's!
- Moeilijkheidslevel voor beginners en experts!
- Speelbaar tot 4 spelers.
- Progressief zichtbare en voelbare autoschade.
- Makkelijk bedienbare track-editor & generator: oneindig spelplezier...

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

5 KINGPIN

OFFENSE

DEFENSE

VIDEO-GAME

Dit nummer

KINGPIN
De makers van Redneck Rampage hebben een geweldadige, grimmige game gemaakt die zich afspeelt in de wereld van georganiseerde bendes. De keiharde ghetto-sfeer druipt er vanaf.

24

NEED FOR SPEED, ROAD CHALLENGE
Met Road Challenge is de NFS-serie alweer toe aan het vierde deel. Met nieuwe circuits, nieuwe modes (met speelbare politieauto's) en uitstekende gameplay lijkt succes gegarandeerd.

26

UNREAL TOURNAMENT
Unreal Tournament is een allround game die on-line én off-line gespeeld kan worden. Zowel hardcore junkies als minder ervaren niet-internet gamers zullen genieten van de sublieme graphics en ijzersterke gameplay.

28

REDLINE
Redline is meer dan een simpele shooter. Enige hersenaktiviteit is zeker vereist en ook het race-gedeelte geeft de game iets extra's. Voeg daarbij de originele gameplay en de ijzersterke sound en duidelijk is, dat we hier met een bovengemiddelde game te maken hebben.

30

WARHAMMER 40.000, CHAOS GATE
Ondanks het turn-based karakter is Chaos Gate uitermate verslavend en spannend. Gelukkig is de game trouw gebleven aan de door velen zo gewaardeerde Warhammer-stijl.

34

TOCA TOURING CARS 2
Volgens PC racespecialist J.J. mag Toca 2 toegevoegd worden aan het rijtje ultieme racegames. Een game die erg dicht in de buurt komt van 'the real thing'.

36

MONACO GRAND PRIX 2
Na Sega Rally toont MGP 2 aan dat de Dreamcast in ieder geval op racegebied geen valse start maakt.

37

STREET SKATER
Street Skater moet het vooral hebben van het feit dat er nog niet veel skate-games op de markt zijn. Voor de liefhebbers dus.

40

NO FEAR, DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Ook DMB is op z'n minst origineel te noemen. Gevarieerde gameplay en hoge snelheden maken dit een game die de echte bikers zullen kunnen waarderen.

41

MACHINES
Een fraaie RTS-game met een camerasysteem dat alle lof verdient.

42

STREETWARS
Streetwars is in feite het vervolg op Constructor. Een zeer komische bouwsim dus met een eenvoudige bediening waar ook de beginnende simmer goed mee uit de voeten zal kunnen.

43

HELL COPTER
Een vette shooter die behoorlijk wat strategisch inzicht vraagt. Sterke punten zijn onder andere de gelikte graphics en de grote hoeveelheid kanonnenvoer.

45

ADD-ONS
Veel aandacht in dit nummer voor zogenaamde add-ons. Achtereenvolgens: Blood 2 - The Nightmare Missions, Rainbow Six – Eagle Watch, Jazz Jack Rabbit 2 – The Secret Levels, GTA London en Railroad Tycoon 2 – The Second Century.

46,47,66

UM JAMMER LAMMY
De vele liefhebbers van Parappa The Rapper kunnen weer aan de bak in dit kleurrijke vervolg dat veel concentratie en ritmegevoel vereist.

56

SYPHON FILTER
Syphon Filter lijkt veel op Metal Gear Solid en dat is in dit geval een compliment. Vette wapens, volop spanning en gevarieerde missies zullen je uren aan het beeldscherm gekluisterd houden.

58

STAR WARS, X-WING ALLIANCE
Een waardige afsluiter van de eerste drie hoofdstukken uit de Star Wars saga. Veel uiteenlopende missies met als hoogtepunt het vliegen in de Millenium Falcon!

63

inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

DREAMCAST

GAMEBOY COLOR

RUBRIEKEN

Yo! post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.



Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.
Ditmaal hebben wij voor de Brief Van De Maand niet één, maar liefst twee items in de aanbieding: de razendspannende video **Tekken The Motion Picture**, en het meest gewilde kledingstuk op deze planeet, namelijk het enige echte **Power Unlimited t-shirt.**
Stuur jouw inzending voor De Brief Van De Maand naar Power Unlimited;
Yo! Post
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

BRIEF VAN DE MAAND

Ultieme analyse

Laatst was ik weer eens een aantal PU's aan het doorkijken en kwam tot de conclusie dat de brieven die in Yo! Post als Brief van de Maand geplaatst worden natuurlijk niet voor niets in de prijzen vallen. Ik heb elke winnende brief uitgebreid geanalyseerd en concludeerde dat elke brief aan bepaalde selectiecriteria moet voldoen. Op basis van dit onderzoek volgt nu de absolute Brief van de Maand.
a) Je valt sneller in de prijzen wanneer je lid bent (geweest) van de PU (ja jongens, ontken dit nou maar niet). Dat ben ik dus twee jaar geweest. Geweest ja, maar ik beloof dat als ik win, ik weer abonnee zal worden.
b) Er moet een uitdaging in zitten, dus afgaande op de kartwedstrijd die jullie enkele maanden geleden hebben gehouden, daag ik de beste drie uit voor een wedstrijd op het circuit, hier in Oss. Ik wed dat ik jullie eruit rij!
c) Je moet om betere kansen te maken last hebben van een bepaald syndroom, dus verklaar ik hierbij dat ik last heb van het scheldsyndroom. Wat zijn jullie een stelletje gore kl**tzakken, f*ck you met jullie gare blad, en fli**er een eind op. Maar dat even terzijde.
d) Ik ben er ook achtergekomen dat een paar welgestelde complimenten ook niet verkeerd zijn, en daarom wil ik jullie complimenteren met jullie fantastische blad, uitstekende reviews en met het feit dat jullie qua scores helemaal niet het speelstation voortrekken ten opzichte van andere formats. Ga zo door dus!
e) Verder moet je ook wat raars beleefd hebben of een goede grap hebben uitgehaald. Misschien helpt het als ik jullie vertel dat ik toen ik tien was mijn zusje van zeven had wijsgemaakt dat ze geadopteerd was. Ze ging toen jankend naar onze moeder en vroeg of dat waar was, wat natuurlijk niet zo was, waarna ik op mijn kop kreeg.
f) Een betere status krijg je als je fan bent van de machtige Mortal Marcel Beeks. En dat ben ik, omdat hij zijn brieven die hij jullie toestuurt altijd boven andere uit laat springen door wijs taalgebruik.
g) O ja, ik ben ook een fan van de betere rapper Extince. Petje af Skate (kansen stijgen met 10%).
h) Verder moet je als fan van de PU spontaan een hartaanval krijgen als je een verfrommelde PU in een of andere supermarkt of boekhandel ziet liggen, en ik ben daarom ook al twaalf keer opgenomen in het ziekenhuis. Vele medici zeggen dat ik beter niet meer dit blad kan lezen, anders zou ik de volgende keer wel eens een hevige shock kunnen krijgen. Dit pikte ik natuurlijk niet en ik moest aktie ondernemen. Ik heb dus besloten om een rituele verbranding op het plaatselijke ziekenhuis te laten plaatsvinden door ingehuurde medicijnmannen (asociaal gedrag schijnt ook goed in jullie referentiekader te passen).
i) Last but not least moet er een hevig dreigement in de brief voorkomen, wil deze de Brief van de Maand worden. Dus als deze brief geen prijs krijgt, zal ik hoogstpersoonlijk bij jullie langskomen met een uiterst bescheiden knokploegje van 23 man, om het maar eens op Marcel's manier te formuleren. Dus PU redaktie, is this the winning letter or is this the winning letter?
Allard 'Avan' van Erven, Oss

■ Yes it is. Zelden hebben we zo'n wetenschappelijk gefundeerde analyse onder ogen gekregen. Van harte gefeliciteerd, enne we zien je aanvraag voor een nieuw abonnement met genoegen tegemoet. Gelijk oversteken?

Final Fantasy VIII

Wat een ellende! Al tijdenlang bel ik naar de shops en ga ik er langs om antwoord te krijgen op één simpele vraag: wanneer komt Final Fantasy VIII uit? De plaatselijke gluiperds maakten mij lekker met de mededeling dat hij elk moment kon komen. Na drie weken was ik die smoes zat, en ging ik wat rondbellen. Vage shops in Rotterdam, Groningen en Amsterdam hadden hem wel! Alleen, het was de Japanse importversie, fijn zo. En bij de vraag wanneer de Europese versie uit zou komen, hoorde ik alle maanden langskomen, van april tot december. Hoe drijf je een simpele gamer tot waanzin?
Om het allemaal nog erger te maken, lees ik in kleine computerblaadjes kleine stukjes over FFVIII waarin ze het spel de hemel in prijzen. Hopelijk weten jullie het antwoord op mijn brandende vraag.
Martijn Boersma, Krommenie

■ Helaas moeten ook wij je het antwoord schuldig blijven. Ettelijke telefoontjes naar de distributeur van deze Squaresoft game verschaften ons ook al geen duidelijkheid, maar wij hebben sterk het idee dat de Europese versie van FFVIII zo rond de herfst bij ons in de schappen zal liggen.

PU in de fik!

Op een regenachtige dag, ergens in maart, ben ik verdiept in het spel Baldur's Gate. Ik probeer me er doorheen te slaan, want ik word door een stel van de pot gerukte halve garen aangevallen. Na menige slagen en toverspreuken durf ik me winnaar te noemen van het gevecht. Ik ga natuurlijk gelijk de overwinning vieren en duik de stad in voor wat bier en bardmuziek. Nadat dat gebeurd is, sla ik het spel op om vervolgens wat te drinken te halen. Opeens ruik ik wat branderigs. Ik loop er rustig naar toe omdat ik eerst denk dat het de kachel is die aanstaat. Maar er brandt iets heel anders; het is de nieuwe PU die in de fik staat! Ik probeer hem nog te redden maar tevergeefs, er blijft enkel een hoopje as van over. Ik doorzoek het hele huis in de hoop de py-



romaan te vinden, en al vlug kom ik erachter dat het mijn zusjes werk is. Dat komt doordat ze nog as aan haar vingers heeft zitten.
Ik natuurlijk boos, en juist wanneer ik haar een klap wil geven, bedenk ik me. Ik zal haar de wraak van de PU laten zien. Ik pak een PU met lekker veel horror erin en laat het haar zien. Aangezien mijn zusje niet tegen bloed en dat soort dingen kan, begint ze meten te kokhalzen en rent daarna gillend naar haar kamer toe. De moraal van dit verhaal is: doe een PU nooit wat aan, want de gevolgen zijn niet aangenaam.
Jaap Dekker, Heerhugowaard

■ Zo zie je maar dat je met zo'n PU nog veel meer nuttige dingen kunt doen dan lezen alleen. Wel vragen wij ons af wat bij je zusje tot een groter jeugdtrauma kan leiden: een klap voor haar kop of 2 pagina's Resident Evil 2.

Gratis games

Ik zou graag iets willen weten over twee games uit de PU van april 1999. Daarin staat op de pagina's 54 en 55 dat Speedbusters en Rollercoaster Tycoon niets (ƒ 00,00) kosten. Nu vraag ik mij dus af waar je die spellen gratis kunt afhalen.
Ed, Hoogkarspel



■ In elke gamesstore, mits je een beetje beschikt over vlugge vingertjes. Nee hoor, die ƒ 00,00 staat altijd standaard in het rapport maar moet op het laatst nog even ingevuld. Foutje dus.

Dream on

Yo, hier ben ik. Luister niet meer naar die Mortal Pixel, maar lees dit goed. Alle topspellen die er voor de PC zijn of komen, worden ook gemaakt voor de Dreamcast. Maar dan hoef je niet te kijken naar de systeemeisen, je hebt geen last van het milleniumprobleem of virussen, je spel zal het altijd doen en je kunt lekker met meerdere spelers spelen. Ook is er dan de mogelijkheid om multiplayer via het internet te doen. Je kunt dus gewoon beter een Dreamcast kopen. Hij heeft zoveel voordelen en oogt veel mooier dan de PlayStation en de Nintendo 64. Je ziet niet van die grote pixels zoals bij de PSX het geval is, en een spel is niet zo wazig als bij de N64. De DC is 128 bit en daarnaast vier keer zo snel als een Pentium II.
Ook heb ik gelezen dat er nog veel fouten zitten in de PlayStation 2, en dat de contacten tussen Sony en de andere spelfabrikanten steeds minder worden, omdat de fabrikanten liever spellen maken voor de DC. Dus waarom zou je dan nog anderhalf of twee jaar wachten op iets dat prut is en bijna geen nieuwe spellen zal voortbrengen?
Stefan 'Mr. Virtual' Fossen, Zoetermeer

■ Wij wagen te betwijfelen of jouw beweringen op waarheid berusten, zeker als we zien hoe Bjørn maanden na zijn bezoek aan Sony nog steeds heel lichtjes boven de grond lijkt te zweven. Eerst zien en dan geloven, zeggen wij dan ook.

Mierenneukers

Ik wil even reageren op de 'Tip van de Maand' in de PU van april 1999. Ikzelf ben een zeer grote Starcraft-fan, en vind dit zo'n beetje het beste spel ooit, naast Tenchu: Stealth Assassins en Metal Gear Solid, maar dat terzijde.
Hoe kun je de cheats van deze game nou Tip van de Maand maken? Die zijn al eeuwenoud! Niet dat dat ertoe doet, maar ze hebben volgens mij al eens in een PU van een tijdje geleden (ergens in de zomer) gestaan. Ik bedoel, dat moeten jullie toch wel een beetje bijhouden, of niet soms? Maar het ergste vind ik nog dat die kerel er ook nog eens een gratis spel bij krijgt! De enige tip die nieuw voor mij was, is Radio Free Zerg. Dus let daar voortaan een beetje op, oké?



Voor de rest vind ik de PU echt een topblad met goeie beoordelingen en prima commentaar op de nieuwste games. Ik lig altijd compleet dubbel van de fotostrips, die zijn echt supergoed. En oh ja, nog een ding tegen Johan Poukens en Roel Brons: ooit gehoord van Nederlandse vertalingen? Hallo? Ik bedoel, wat is dat nou voor gezeik? Ik speel Warhammer 40.000, maar ik ga toch ook geen brief schrijven als ze bij zo'n game de term spacemarines vertalen als ruimtemariniers (wat de desbetreffende redakteur overigens niet gedaan heeft)? Shit man, wat een mierenneukers! Maar PU, ga door met jullie goede werk, en zoals de Protoss zeggen: EN TARO ADUN!
Olivier de Haan, Enschede

■ NA PRADI NADU!

Leo de Wijs, Almere



Yo! art



Star Wars
The Phantom Menace

Eén van de meest gehypte films van het afgelopen millennium moet wel het eerste deel van de Star Wars Cyclus zijn: Episode I The Phantom Menace. LucasArts gaat tegelijkertijd met de Amerikaanse release van Episode I twee games uitbrengen en wel wereldwijd.

Toen LucasArts enige tijd geleden een tipje van de sluier lichtte door een trailer van The Phantom Menace op internet te zetten, lag het halve net een tijdje plat. Bij het zien van de eerste beelden gingen er wereldwijd een heleboel harten van Star Wars-fans sneller kloppen. Maar het is dan ook weer een hele tijd geleden. De fans boven wiens kinderbedje vroeger een model van de Millenium Falcon hing te schommelen, kunnen al bijna hun eigen kinderen meenemen naar de bioscoop.

KLAMME HANDJES

Omdat LucasArts de games tegelijkertijd met de Amerikaanse release van de film uit gaat brengen, kunnen Nederlandse gamers al maanden voor de officiële première via de games al zo'n beetje het hele plot van de film checken.
Je kan je afvragen of dat niet een beetje de bioscooppret verpest, of dat het zien van de nieuwe karakters, nieuwe schepen en nieuwe scenes je juist alleen nog maar lekkerder maakt.
Wat ik wel weet, is dat ik zelf met klamme handjes en ingehouden adem in mijn stoeltje zat, toen ik in Activision's kantoor nabij Londen een vertrouwelijke blik op de twee nieuwe Star Wars games mocht werpen.

MERCHANDISE

Nadat mijn hartslag langzaam weer zijn oude tempo terugvond en ik stap voor stap door de twee games werd geloodst, moest ik tot mijn grote schrik opmerken een klein beetje teleurgesteld te zijn. Misschien had ik in het vliegtuig toch maar niet stiekem op iets heel spektaculairs en wereldschokkends moeten hopen.
In plaats daarvan werden me twee titels getoond, die natuurlijk perfekt aansluiten bij de film en ook absoluut heel erg het spelen waard zijn, maar die de stempel 'merchandise' toch niet echt kunnen ontstijgen.

RACER

De eerste game heet Star Wars: Episode I Racer en is ontwikkeld voor de PC en N64. Ik mocht eventjes aan het stuur van een PC-bèta plaatsnemen en was meteen onder de indruk van de hoge kwaliteit graphics en de snelle gameplay. Een beetje opgevoerde bak zou de WipeOut achtige arcade racer met 60 frames per seconde moeten gaan draaien, terwijl een 'simpele' P166 het met 'maar' 20 moet doen.
In de game doe je mee aan de levensgevaarlijke POD-races, waarin je in een piepklein bakje zit en voortbewogen wordt door twee motoren waar een Boeing 747 nog jaloers op zou zijn.
De enige mens die mee kan doen aan deze illegale sport is de jonge Anakin Skywalker, die we natuurlijk beter kennen als Luke's papa en de latere Darth Vader. In de game probeert de jonge knul zich te bevrijden uit de tengels van een eveneens jonger ogende Jabba de Hut. Kan je het aan?

THE PHANTOM MENACE

De andere game, Star Wars: Episode I The Phantom Menace is voor PC en PSX. Het is een vrij simpel top down 3D adventure, waarbij zowel de achtergronden als de animatie van de bewegingen niet echt het niveau van Tomb Raider halen en waarbij het dus duidelijk meer draait om het verhaal dan om de technische kwaliteit.
De game gaat dan ook niet over een piepklein onderdeeltje van de film, zoals de racer, maar geeft gelijk het hele plot weg. Leuk voor Amerikanen, die een weekje na het zien van de film het geheel nog eens stap-voor-stap kunnen herbeleven, maar een beetje een spoiler voor ons arme Europeanen, die nog een hele lange tijd verstoken blijven van Episode I.
Terwijl ik meekeek, hoe Activision's PR-man het ene na het andere level presenteerde, groeide in mij de brandende vraag of ik dit allemaal wel wilde weten voordat ik de film in de bioscoop ga zien.

WARME BROODJES

Dat de echte Star Wars fan deze games in huis moet en zal halen, leidt natuurlijk geen twijfel. Net als de Episode I pyjama en het Anakin Skywalker-broodtrommeltje zullen ook beide games als warme broodjes over de toonbank gaan.
Toch raad ik je aan nog eventjes met de adventure te wachten tot je de film hebt gezien. Straks zit je in de bioscoop te balen, dat je het hele verhaal al kent. Ga dan liever lekker racen, want het verhaal van Episode I Racer heb ik toch al voor de helft verklapt!

ANDREAS

UEFA Striker & ShadowMan

Skate maakte zeer recentelijk een rondje Engeland, en bezocht daar de kantoren van Rage Software en Acclaim om work in progress van twee hoogst interessante titels te bekijken, namelijk UEFA Striker en ShadowMan.





N64, PSX & DC

Ik begon m'n trip in Birmingham, waar het kantoor van Rage gevestigd is. Hier kreeg ik drie versies te zien van de nieuwe soccergame UEFA Striker. De N64 en PSX-edities bevonden zich al in een vergevorderd stadium, terwijl de Dreamcast-versie nog in de kinderschoenen stond.
Dit voetbalspel geeft je de mogelijkheid om met zowel club- als landenteams te spelen, wat ietwat vreemd is, daar nationale elftallen niks te maken hebben met de UEFA. Toch is dit wel een aardige toevoeging aan de game, die er naar mijn idee redelijk goed verzorgd uitziet, maar vooral lekker speelt.
Overigens vond ik de Dreamcast-versie in z'n prille fase nogal wat weg hebben van de N64-versie van FIFA ´99, wat me toch wel een klein beetje tegenviel. Wellicht dat mijn verwachtingen iets te hooggespannen waren.
Desondanks is het wel zo dat de controls goed in elkaar steken, waarbij tevens duidelijk wordt dat de snelheid, bewegingen en de accuratesse van zowel de spelers als de bal uiterst realistisch weergegeven zijn.
Zeker een footie om ergens rond de herfstperiode in de gaten te houden.











MANNEN IN WITTE PAKKEN

Vanuit Birmingham reisde ik door naar Londen, waar we door Acclaim getrakteerd werden op een presentatie van heb ik jou daar. Zo'n tachtig journalisten uit heel Europa dienden bij aankomst een wit pakkie aan te trekken en als een groep gevangenen in een viertal bussen te stappen. Na een kwartiertje flink voor paal te hebben gezeten (je had de koppen van die Engelsen eens moeten zien, daar in het Londense centrum), kwamen we terecht in een groot vervallen gebouw. Al snel werd me duidelijk dat hier kosten noch moeite waren gespaard om er een groot spektakel van te maken; vlammenwerpers, een soort Pinhead-gast met een fakkel, een verscheurd bovenlichaam dat aan touwen hing en levensgrote schermen met hierop beelden van de game, zorgden voor een uiterst bizar sfeertje.
Wat de zaak er nog zieker op maakte, was het feit dat velen onder ons na de presentatie onder de bloedvlekken zaten, zonder dat iemand ook maar wist hoe die er in hemelsnaam op waren gekomen.

DEAD OR ALIVE

Waarom zo´n lau sfeertje, zul je wellicht denken. Wel, ShadowMan is een van de meest sinistere games die ik ooit gezien heb, dus dat verklaart een hoop.
Het verhaal rondom deze 3D-adventure/thriller/killer is te complex om eventjes een-twee-drie uit te leggen, maar het komt er op neer dat je als Michael Leroi, een levende dode, in twee verschillende dimensies (Deadside en Liveside) ervoor moet zorgen dat de wereld gered wordt van de Apocalypse.
Duistere krachten uit de Deadside die dit plannen, sluiten een pact met een aantal seriemoordenaars die in de Liveside het vuile werk mogen opknappen. In beide werelden dient Michael zich door immens grote levels een weg te banen door een flink partijtje te knokken, voodoo-spreuken uit de hoge hoed te toveren en puzzels op te lossen. Michael kan tevens (a la Soul Reaver) de zielen van zijn vijanden opslokken, wat hem nog krachtiger maakt, zodat hij wellicht de duivelse meester The Legion zal kunnen verslaan.
De N64- en PC-versies waren een lust voor het oor en oog, maar zorgden er wel voor dat de PSX-versie er nogal schril tegen afstak.
Hier en daar moet nog wat gesleuteld worden aan ShadowMan, maar wanneer de game in de winkels zal liggen (zo rond september), zal ook de laatstgenoemde versie in top shape zijn, beloofden de makers mij.
I hope so, want dit gaat een regelrechte knaller worden, als je 't mij vraagt.

SKATE



Prince of Persia is een old-time classic. Vrijwel iedere PC-gamer, heeft dit spelletje wel eens gespeeld. En er is goed nieuws want er is een derde deel in de maak: Prince Of Persia 3D.

THE PRINCE IS BACK!

Na Prince of Persia en Prince Of Persia 2: The Shadow & The Flame was het lange tijd stil. Maar ondanks de stilte, bleef de naam van deze serie op ieders lippen branden. Was het niet bij de eerste Tomb Raider dat de titel Prince Of Persia weer viel? De combinatie van rennen, springen en klimmen, gecombineerd met vechten kwam niet uit het niets vallen.

Maar over een paar maanden is the magic back want The Prince keert terug, volledig in 3D, met adembenemende mooie graphics, spektaculaire aktie, enorme en fantasievolle levels, magie en mysterie en een compleet nieuwe outfit!

JAN BIJNA ONTHOOFD!

Om de pers alvast een voorproefje te geven, werden we uitgenodigd in een luxueus Amsterdams Hotel. Daar aangekomen werd ondergetekende alleen gelaten in een hotelkamer die compleet omgetoverd was tot Perzische relax suite.

Op een gegeven moment begon er een Perzisch muziekje te spelen en kwam er een heuse buikdanseres binnenlopen die met een enorm kromzwaard voor mijn neus begon te zwaaien. Het was duidelijk dat ze me wilde imponeren. Nadat ik te kennen gaf dat deze chick te oud voor me was, ontstak de buikdanseres in woede, duwde me naar een stoel en onthoofde me bijna met het blinkende stuk staal! Op dat moment stormden de mensen van TLC Domus/Mindscape binnen, kalmeerden de boel en de perspresentatie kon verder gaan.


Van die blinde darm heb je ook geen last meer.

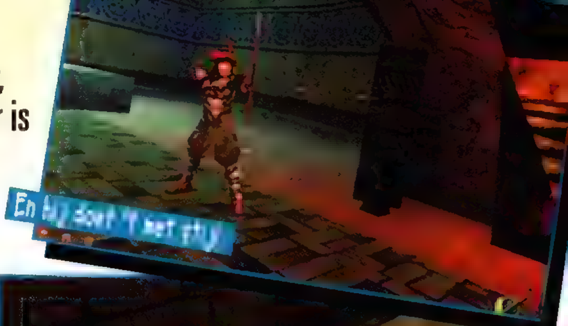
TRAPS

De Prins ziet er om te beginnen een stuk stoerder uit. Niet langer als een jong knaapje of lulletje Aladin maar meer een warrior. Sowieso is het een aparte ervaring om een van mijn geliefdste spellen aller tijden nu in 3D te zien. En mensen, wat ziet dat er schitterend uit. De lichtval, de schaduw, de motieven en mozaïeken in de paleizen, de kleuren, de lokaties… echt subliem! De prins zal weer heel wat moeten springen, klimmen en duiken. Daarnaast zijn de vuile traps weer volop aanwezig. Spiesen, vallende bijlen, rollende stenen, hakkende zwaarden, valluiken, giftige pijlen; ja, de prins krijgt het weer zwaar te verduren. En dan is er ook nog af en toe zwarte magie in het spel.

FINISH HIM!

Natuurlijk vormt het combat gedeelte een belangrijk onderdeel van het spel, ongeveer 35 procent. Naast het vertrouwde zwaard, kan de prins ook met twee korte fightblades gaan hakken, is er een lange vechtstaf en heeft hij een pijl en boog. Behalve tegenstanders een pijl in het hart jagen, kan de prins eveneens magische pijlen vinden waar hij geinige trucs mee kan uithalen. Het leuke van het vechten is dat er ook finishing moves zijn, waarmee de tegenstander bruut aan zijn einde komt. Tjakka!

JAN


En hij doet 't met stijl.


Boobytraps duiken overal op: een mes uit de muur onthoofdt onze held.


Diverse exotische en fantasievolle lokaties.


Gaan we fakir spelen?


Jan blijft lachen wat een held

PRINCE OF PERSIA 3D

"You've gotta do better than that. Come and get some. Hail to the King baby." De Nintendo 64 freaks kunnen deze zomer uitkijken naar een van 's werelds grootste helden van het digitaledoek: Duke Nukem. Een eerste impressie van Duke's nieuwste titel: Zero Hour.



DUKE: THE STORY CONTINUES

Duke moet inmiddels de dertig al zijn gepasseerd, gezien de jaren van ass-kicking en Octabrain-slashing die hij inmiddels al achter de rug heeft. Toch blijft zijn persoon omhuld met een waas van mysteries.
Aan de ene kant is Duke de zelfingenomen dommekracht die zonder zonnebril geen chick durft te versieren. Aan de andere kant is hij multimiljonair en eigenaar van bedrijven als Duke Burger, The Lady Killer Casino en Bootylicious Strip Clubs. Maar dan ook alleen maar omdat hij van burgers, booze en chicks houdt: simpel maar efficiënt.
Hoe vaag hij ook is, Duke blijft altijd een koele freak. Laten we dus niet al te diep graven in het verleden van deze reusachtige machoman. Zijn daden en avonturen zijn veel interessanter.

TROPHY

Hoeveel kills zou Duke al op zijn geweten hebben? Het moeten er inmiddels duizenden zijn. DN 1 & 2, 3D, Atomic Edition, Balls of Steel, Death Rally, Time to Kill, Forever: goed voor lekker gevulde trophykasten vol met alienskulls en andere beenderen. Het lijkt bot maar Duke heeft genoeg redenen om deze aliens het leven zuur te maken. Ook in Zero Hour gaan die krengen weer terug in de tijd om de voorouders van Duke om zeep te helpen. Want een simpel rekensommetje maakt direkt duidelijk dat zonder Mama Nukem er ook geen zoontje Nukem meer zal zijn. En als zoontje Duke niet bestaat, hebben de aliens vrij spel om die klote aardbol nu eindelijk eens te veroveren. Maar ze moeten natuurlijk weten dat Duke zijn opa, oma, moeder en andere familieleden niet zonder slag of stoot door dat alienscum doormidden laat blazen.
Duke gaat dus terug in de tijd. Terug naar het Wilde Westen, terug naar het Victoriaanse Engeland, terug naar de warme moederschoot. Want ook mama was een lekkere chick. "Hail to the King, baby!"

GAMEPLAY

De gameplay van Zero Hour is in grote lijnen gelijk aan die van de vorige titel Time to Kill. In de overbekende Duke Nukem third-person setting springt, loopt, klimt, zwemt, duikt en blaast onze held er weer lustig op los.
Toch zijn er verschillen met vorige versies. Allereerst zijn de puzzels die Duke moet oplossen om zich een weg te banen door de doolhoven van straten, mijnen, kastelen, gevangenissen en laboratoria, een stuk complexer dan ooit tevoren.
Dit maakt Duke Nukem Zero Hour meteen een stuk evenwichtiger: het spel heeft nu een juiste balans weten te vinden tussen het betere triggerhappy blaaswerk en het hersenbrekende puzzelgeweld.
Een tweede toevoeging aan Zero Hour die het spel een stuk interessanter maakt dan zijn voorgangers, is het feit dat Duke, naast alle babes die hij tegenkomt, een aantal andere personen moet zien te redden. Zijn moeder is een goed voorbeeld. Zoals ik al eerder zei: zonder moeder geen Duke en zonder Duke geen Zero Hour.

BLOEDGROEP

Zero Hour en de Nintendo 64 bieden net als bij Duke Nukem 64 de mogelijkheid om tot vier spelers cooperative en deathmatch levels te spelen. En als je dan bedenkt dat het arsenaal aan wapens en de explosieve kracht van zowel The Duke als die irritante Pigcopsoctabrainssharkscannibalzombiesnakesmotherfokkers een flinke upgrade heeft gehad, dan kun je jezelf na de zomer opmaken voor een flinke Dukemageddon. Bloodthirst for all!!

THOMAS

PC TO

Afgelopen maart reisde ik als enige Nederlander samen met de crème de la crème van de gamesjournalisten (de zeven grootste gamesbladen van Europa) naar de States voor een bezoek aan Blizzard, Valve en Sierra. De drie games die ik daar te zien kreeg, hebben volgens mij alles in zich om uit te groeien tot dé PC-toppers van 1999.

Team Fortress Classic & 2

We begonnen onze reis in het regenachtige Seattle waar we als eerste het pand van Valve bezochten. Voor diegene die deze naam niets zegt; Valve is verantwoordelijk voor de fantastische shooter Half-Life.

Het bezoek had een licht Australisch tintje, aangezien het team van Valve onlangs is uitgebreid met twee Crocodile Dundee's. Robin Walker en zijn maat, die afwezig was, zijn verantwoordelijk voor de mod Team Fortress voor Quake. De mod werd wereldwijd een half miljoen keer gedownload.
Aangezien Valve al een tijdlang van plan was om een Team Fortress-achtige mod voor Half-Life te maken, leek het hun het eenvoudigst om de twee makers van de originele mod dan maar een baan aan te bieden.
De mod voor Half-Life is binnen een paar maanden gerealiseerd en draagt de naam Team Fortress Classic. Je moet het inmiddels gratis kunnen downloaden van *www.sierrastudios.com/games/teamfortress.*
Gratis zul je zeggen. Hebben ze daar een steekje loszitten? Nee, want Team Fortress Classic is bedoeld als opwarmertje voor Team Fortress 2, een zich in de Tweede Wereld Oorlog afspelende shooter die multiplaying naar het volgende level moet gaan brengen.

AFSLACHTEN

Wij waren de eerste buitenstaanders die met Team Fortress Classic aan de gang mochten. Het leek Robin Walker een leuk idee om een wedstrijdje tegen de programmeurs van Valve te spelen. Een bij voorbaat kansloze missies, naar wij dachten…
Team Fortress Classic kent vijf verschillende modificaties. Alle mod's zijn (net als straks bij Team Fortress 2) gebaseerd op het zogenaamde 'social-action roleplaying'. Dat houdt in dat je samen met een team de vijand te lijf gaat. Als een Rambo look-a-like de arena's leegvegen, is er bij TFC niet bij.
Walker: "Ik denk dat veel gamers langzaam maar zeker uitgekeken raken op het deathmatchen. Zo'n egotrip is enkele keren leuk, maar het weegt niet op tegen samen met je vrienden een ander team afslachten. Ik bedoel, teamsporten zijn niet voor niets zo populair."
In TFC verdeel je voordat het spel begint eerst de rollen. Een team bestaat uit heavy gunmen, snipers, soldiers, engineers, medics en spy's. Ieder karakter heeft zijn eigen rol.

COMMUNICATIE

Volgens Walker draait het bij zowel Team Fortress Classic als Team Fortress 2 voor een groot deel om strategie en samenwerking binnen een team.
"Je kunt als soldier natuurlijk de held gaan uithangen en in je eentje de aanval openen, maar dan kom je niet ver. We hebben de karakters zo opgezet, dat ze hulp van anderen nodig hebben.
Zo is de heavy gunman zwaar bewapend, maar zijn schoten zijn weinig accuraat en hij is erg traag. Voor een goede aanval heeft hij echt hulp nodig van veel snellere soldiers. We hebben het in TFC honderden keren getest, maar het team dat het beste samenwerkte won verreweg het meest."
Goede communicatie is een absolute voorwaarde voor de winst in TFC. Maar hoe wil Walker dat bewerkstelligen bij online-gaming? Je kan moeilijk het raam gaan openzetten.
"We proberen een programmaatje te schrijven, dat de leider van een clan in staat stelt woordelijke bevelen te geven. De clanleden horen die dan door hun speakers."

VERMOORD DE PRESIDENT

Mijn favoriete mod was 'vermoord de president'. Het ene team moet daarin de president veilig naar een bepaalde lokatie leiden, terwijl het ander team de arme man overhoop dient te knallen. Deze mod zag er echt prachtig uit. Communicatie bleek wederom van groot belang. In dit geval schreeuwde de president (Robin Walker himself) zich schor. Wat wil je als snipers op je afstormen terwijl je zelf alleen maar een koevoet hebt om je mee te verdedigen.
O ja, die 'ongelijke' wedstrijd, die wonnen we dus dik. Tot de dag van vandaag weet ik niet of we nu zo goed waren of dat ze ons gewoon lieten winnen, zodat we een mooi verhaal over het spel zouden schrijven… Bah!

PPERS uit de USA

Diablo 2

Het pand van Blizzard ligt in een futuristische buitenwijk van LA waar Bill Roper samen met zijn programmeurs de laatste hand legt aan Diablo 2. En dat werd tijd ook, want als er naast Tiberian Sun een titel is waar gamers op zitten te wachten dan is het deze wel.

Wat tijdens de presentatie onmiddellijk opviel, is de enorme verbetering van de graphics. De 3Dfx-kaart heeft nu ook de wereld van Daggerfall bereikt! De omgevingen zien er met de vele huisjes en de gedetailleerde karakters gelikt uit. De effekten van de magische wapens behoren zelfs tot de fraaiste die ik tot nu toe in het RPG-genre heb gezien.
Ook is de omgeving in vergelijking met deel 1 opvallend levendiger en interaktiever geworden. Het wemelt er van de figuren die met je willen praten en je struikelt bijkans over de beesten. Beesten die echt weglopen als je op ze afstormt.

VIER SCHIJFJES

De geestelijke vader van Diablo, Bill Roper, zegt onmiddellijk na het beëindigen van Warcraft 2 met Diablo 2 te zijn begonnen. "Aan ideeën hadden we geen gebrek, er waren nog zoveel dingen die we bij Diablo I hadden willen doen. Daarnaast hebben we via Battle.net en de forums ontzettend veel tips van de fans gehad."
Roper en zijn kompanen hebben inderdaad niet stil gezeten. Deel 2 wijkt in veel opzichten af van deel 1 en de meeste veranderingen zijn het spel ten goede gekomen.
Ten eerste is het spel vele malen groter dan zijn voorganger. Roper: "Diablo 2 zal vier schijfjes en vier keer zo veel data bevatten. Qua speeltijd is deel 2 zelfs tien tot twaalf keer zo lang."

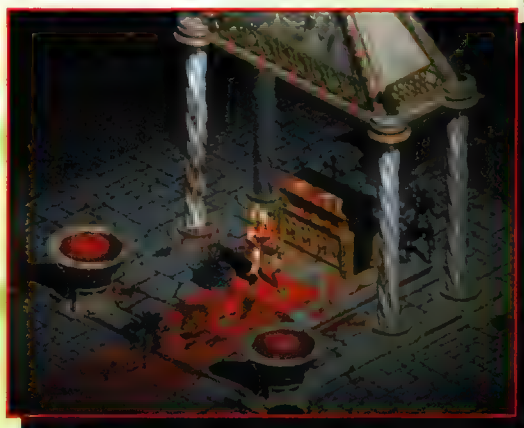
Daarnaast zijn de omgevingen in Diablo 2 veel uitgebreider. Roper: "In Diablo 1 had je het stadje Daggerfall en verder niets. Diablo 2 bevat naast Daggerfall vier enorme omgevingen. Ook zal een groter deel van de aktie zich boven de grond afspelen."
Het spel eindigt in een 'grande finale', waar Roper begrijpelijk nog weinig over wilde vertellen.

BLOODHAWKS

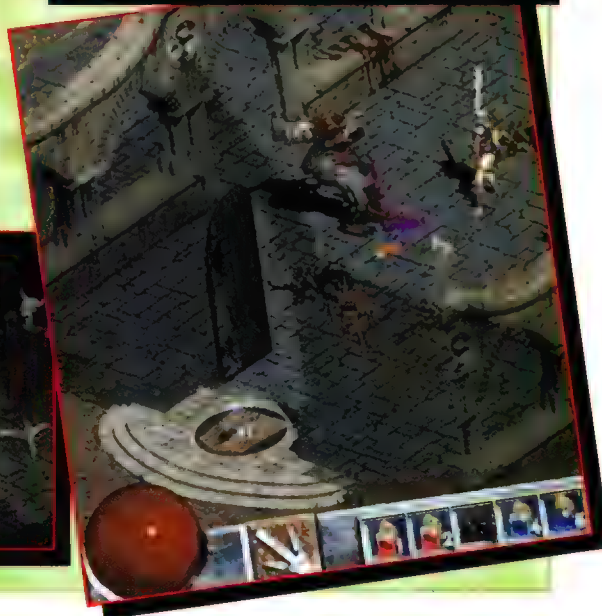
Je kunt bij Diablo 2 uit vijf karakters kiezen: Amazone, Sorceress, Necromancer, Paladin en Barbarian. Elk karakter heeft zijn eigen plus- en minpunten en spells gekregen. Nieuw is de aanwezigheid van een aantal 'non-playing' karakters die jouw held terzijde staan.
De gameplay van Diablo 2 ziet er soepel uit. Ik schrijf hier met nadruk 'ziet', want van Bill mochten we het niet zelf uitproberen. Erg handig is het 'multiple shooting' systeem dat ervoor zorgt dat je blijft doorknallen als je de muisknop ingedrukt houdt. Het 'multiple target'-systeem maakt dat je meerdere doelen tegelijk kan beschieten.
Deze extra ondersteuning heb je hard nodig, want Roper heeft de levels weer volgestouwd met nieuwe brute monsters, zoals de Bloodhawks en de Rogues.

MULTIPLAYER

Blizzard heeft dankzij hun Battle.net een grote naam op multiplayer-gebied. Het zal niemand dan ook verbazen dat de Multiplayer mode zeer uitgebreid is (tot acht personen).
Roper wilde in Diablo 2 meer interaktie binnen de clans bewerkstelligen. Zo kun je straks een clanmaster aanwijzen, die bijvoorbeeld wapens inkoopt en met behulp van een voice-programma commando's geeft.
Diablo 2 zal hopelijk in de zomer gaan uitkomen en is geschikt voor een Pentium 166.







Homeworld

De grootste titel hadden ze tot het laatst bewaard. Want de sci-fi titel Homeworld moet volgens Sierra het realtime strategie-genre op zijn grondvesten doen schudden. En dat zou ze nog wel eens kunnen lukken ook...

Homeworld wordt namelijk helemaal 3D. 'Ja', zul je zeggen, 'maar Starcraft is ook in 3D uitgevoerd'. Dat klopt, maar Homeworld is 3D-3D, van top tot teen drie dimensionaal dus. Je kunt de battles en de spaceships echt van alle kanten bekijken. Van boven of van onderen, van voren of schuin van achteren, het maakt allemaal niet uit. Project-manager Dan Ander over zijn revolutionaire game: "Bij Homeworld vinden de battles niet plaats op mappen met hobbeltjes, boompjes en gebouwtjes, zoals bij al die andere RTS-games, maar in het immense heelal. En ik beloof je dat de speler de vrijheid die het rondcruisen door die onmetelijk ruimte geeft, ook echt zal ervaren."
En geloof het of niet, maar Ander loopt niet te raaskallen. Tijdens de presentatie hingen alle monden van de journalisten (inclusis die van mij) wagenwijd open. De aktie in Homeworld zag er ➤

super spektaculair uit. Dat komt voornamelijk omdat je tijdens de gevechten op elk space-ship afzonderlijk kunt inzoomen en er omheen kan draaien. Het is een schitterende optie die het battlen vele malen interessanter maakt.
Ook de vrijheid van doen en laten is erg groot in Homeworld. Op een 3D overzichtskaart zie je waar alle vijanden zich bevinden. Aan jou vervolgens de keus wat te doen. Je kunt middels een handige interface aanvallen, op de vlucht slaan, onderhandelen, de boel eerst verkennen, meerdere vloten tegelijk aanvallen, enz. Er zijn mogelijkheden te over.

DE KUSHIAN EN TAIIDAN

Maar waar gaat Homeworld eigenlijk over? Een bepaald ras zweeft in een groot space-ship (het moederschip) door het heelal. Op een dag vinden ze op een planeet een ruimteschip met daarin een stenen palet. Op het palet bevindt zich een kaart van de galaxy. Daaruit blijkt dat hun volk ooit de heersers van het heelal waren. En eenmaal baas is natuurlijk altijd baas. Het volk, de Kushian of de Taiidan (al naar gelang de keuze van de speler) gaat vervolgens proberen hun heerschappij weer te herstellen.
Dit kan natuurlijk, zoals een goed strategiespel betaamt, met geweld of met onderhandelen tot stand worden gebracht, maar het battlen is verreweg het belangrijkst in deze game.
Ander: "We hadden weinig behoefte aan urenlang ouwehoeren en resourcemanagement. Je stuurt in Homeworld gewoon onderzoeksschepen op pad om grondstoffen te vinden. Dat zoeken hoef je vervolgens niet zelf te begeleiden. Dat verloopt automatisch. In het moederschip wordt met de grondstoffen het spaceship naar keuze gebouwd."

MANGA STIJL

De graphics deden mij heel erg denken aan de strips van Moebius en Bilal. Volgens Ander klopt dat ook. "Er is veel naar die strips gekeken, net als naar Japanse Mangatekeningen." Homeworld ziet er door zijn strip-achtige karakter totaal anders uit dan andere strategie-games
Homeworld is een grafisch hoogstandje. Het maakt bijvoorbeeld niet uit of je naar een cut-scene zit te kijken of dat je in een level aan het spelen bent. De beelden zijn hetzelfde. Ook kunnen er tientallen schepen aan een gevecht meedoen, en al die schepen zijn van dichtbij te bekijken. En ondanks al dit grafische geweld, kan Homeworld straks op een Pentium 166 draaien. J.J.

Volgende nummer

Onder voorbehoud kun je in de komende PU de volgende spellen verwachten: Croc 2 (PSX), Driver (PSX), Carmageddon 2 (PSX/N64), Midtown Madness (PC), Speedfreaks (PSX), Darkstone (PC), Survival (PC), Rollerball (PSX), Klustar (GB Color), Fly (PC), Formula One Racing (PC), TTT (PC), Championship Manager 3 (PC), Lands of Lore 3 (PC), Puma Streetsoccer (PC/PSX), Slave Zero (PC) en vele andere.

Het julinummer van Power Unlimited verschijnt 25 juni.



Drome

Op 18, 19 en 20 juni wordt in Hengelo voor de zevende maal het computer-evenement Drome georganiseerd. Drome biedt de mogelijkheid om samen met honderden andere PC-gamers spellen te spelen en info uit te wisselen.
In het Hengelose Expocenter zullen enkele honderden computers met elkaar in verbinding staan zodat de multiplayer freak zich helemaal uit kan leven.

MEER INFORMATIE, TELEFOON: 0546-539093

BUITEN KANSJE

In het oktobernummer van vorig jaar bespraken we de RPG Dink Smalwood. Deze game die zich vooral onderscheidde door z'n humor en soepele gameplay scoorde destijds een 7,9. Om een of andere duistere reden is deze game echter nooit in de Benelux uitgebracht.
PMR International heeft Dink Smallwood nu in hun 'Best Buys'-serie opgenomen, een serie waarin normaal gesproken alleen spellen uitkomen die al eerder gereleased zijn.
Deze full-version van Dink, die dus nog niet eerder te koop was, kun je nu aanschaffen voor de belachelijke prijs van ƒ 9,95. Een buitenkansje, naar wij dachten.



Nieuws uit Tsjechië
HIDDEN AND DANGEROUS

Dat ze in Tsjechië nog iets anders maken dan bier en poppenseries wordt dubbel en dwars bewezen door de bèta-versie van Hidden and Dangerous. Een veelbelovende PC-titel van Illusion Softworks, waarin je in de gelegenheid wordt gesteld om de tweede wereldoorlog nog eens dunnetjes over te doen.

LOEPZUIVER

In Hidden and Dangerous kruip je in de huid van een viertal troepen en baan je je een weg door een hele zooi bloedstollende missies, verspreid over heel oorlogvoerend Europa.
Wat gelijk opvalt zijn de natuurgetrouwe bewegingen van je karakters, de prachtige animaties en de loepzuivere achtergronden. Een stevige machine uitgerust met een flinke 3D kaart is dan ook geen overbodige luxe om het spel in enorm hoge resoluties te kunnen draaien.
Je bestuurt je soldaatjes vanuit een third-person view door een prachtige 3D-omgeving en je kan door middel van de tab-knop van mannetje wisselen. Terwijl je met de een aan het rondsluipen bent langs een vijandelijke wachtpost, kan je de andere mannetjes strategische plekken laten bewaken of naar een of andere waypoint laten rennen.
Naast de third person view, waarin je je troep soldaatjes bestuurt, kun je, als je losse mannetjes gaat sturen, ook genieten van first-person views. Net als in Delta Force kan je dan lekker de sniper uithangen en een voor een je tegenstanders naar de eeuwige slagvelden jagen.

KINDERZIEKTEN

Het is Illusion Softworks goed gelukt om een echte oorlog-feel aan het spel te geven, al sprak iedereen in onze testversie nog onverstaanbaar Tsjechisch, rammelde de AI van de tegenstanders nog aan alle kanten en prikten de polygonen nog een beetje in elkaar.
Ongetwijfeld zullen deze kinderziekten in de uiteindelijke versie van H&D verholpen zijn, zodat Tsjechië een flinke sprong omhoog kan maken op de Europese softwareladder.

ANDREAS



de redaktie

Over de nieuwe PU hoofdredakteur wordt erg geheimzinnig gedaan. Wie wordt het? Is het iemand van ons eigen testteam? Wat zouden onze redakteuren doen als ze zelf hoofdredakteur waren?



SKATE

In enkele bladen is al vermeld dat Skate de nieuwe chief zou worden. Dit nieuws steeg Skate naar zijn kortgeschoren bol met als gevolg dat hij meteen met een zeer verbaasde VNU direktie ging onderhandelen over een auto van de zaak, een 13e, 14e en 15e maand en een gouden bureaustoel. De vraag is of Skate volgende maand überhaupt nog een bureaustoel heeft.

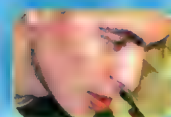
RUBEN

Ruben: "Ach, hoofdredakteur, eindredakteur, redakteur... wat maakt het allemaal uit? Ik heb net Marx' 'Het Kapitaal' gelezen en ben van mening dat we alles moeten delen en samen het proletariaat moeten vormen. Die boodschap zat eigenlijk altijd al verscholen in het rode van het PU logo samen met de sikkel-en-hamer gele kleuren. Wat jullie, kameraden?".



SARA

Kersverse Sara heeft net door hoe ze slijmbal Rene Mioch te slim af moet zijn, binnen kan sneaken bij premières en een VIP pas kan regelen voor het filmfestival in Cannes. Daarnaast is ze bezig met een onderzoek naar verschillende soorten popcorn en frisdrankrietjes. Druk genoeg dus. Haar reaktie was: "Ik dacht dat Ed het zou worden?"



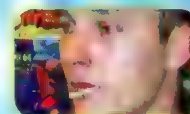
KEES

Als Kees hoofdredakteur zou worden, zou hij sowieso elke PU tien pagina's inruimen voor een PU fotostrip en vijftien pagina's voor MK weetjes en feitjes. Daar was de rest het absoluut niet mee eens. Als gevolg heeft Kees zich nukkig teruggetrokken en zijn stem aan Ed gegeven.



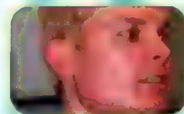
JAN

Jan zag het wel zitten. Als hoofdredakteur zit je bovenop de nieuwste games en doe je de leukste perstripjes. Toen Jan erachter kwam dat je als hoofdredakteur voornamelijk moet vergaderen, trok hij zich gedesillusioneerd terug en schoof Ed naar voren als kandidaat.



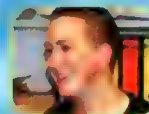
THOMAS

Thomas: "Het moet wel raar lopen als ik het niet word. Ik heb genoeg steekpenningen betaald. Mocht het onverhoopt toch niet doorgaan, dan denk ik dat Ed de second best is for the job!"



J.J.

J.J's plannen om als PU baas iedere week verplicht hardlopen, zwemmen, push-ups, en moutain biking in te voeren, maakt hem bij voorbaat kansloos. "Aangezien Ed de sportiefste is, moet hij het maar worden."



ANDREAS

Andreas zou deadlines afschaffen, een bar inrichten op de redaktie, babes in het testhok halen en de eerste keus krijgen van de nieuwe games. Toen werd Andreas wakker en stemde een stuk realistischer voor Ed.



BORIS

Als Boris hoofdredakteur zou zijn, dient iedereen zijn hoofd te laten kaal scheren, en dag en nacht Tekken 3 spelen. Mocht het niet doorgaan dan kiest hij voor Ed omdat hij dezelfde haardacht als Boris een warm hart toedraagt.



BJØRN

Bjørn heeft helemaal geen tijd om hoofdredakteur van PU te worden. Hij is namelijk al hoofdredakteur van het zeer obscure blad 'PlayStation 2'. Alleen te verkrijgen onder de toonbank en op de zwarte markt bij 'Isaaks Illegaaltje'. Bjørn: "Tja, dan blijft volgens mij alleen Ed nog over."



ED

"Ik weet wie het wordt. Maak jullie borst maar nat!"

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Mario Party (april)	9,2
Castlevania (mei)	8,6
Rogue Squadron (april)	8,6
Lode Runner 3D (mei)	8,3
WCW/NWO Revenge (mei)	8,2
Monaco Grand Prix 2 (april)	8,2
South Park (maart)	8,1
Micro Machines 64 (april)	8,0

GAME BOY (COLOR)

Warioland 2 (april)	[illegible]
The Legend Of Zelda (maart)	[illegible]
Crazy Castle 3 (april)	[illegible]

DREAMCAST

Sonic Adventure (maart)	9,8
Incoming (april)	8,9
Sega Rally 2 (april)	8,7
Seventh Cross (april)	8,2
Virtua Fighter 3tb (maart)	8,1

PLAYSTATION

Legacy Of Kain, Soul Reaver (april)	9,6
Rollcage (maart)	9,4
Bust-a-Move 4 (april)	8,5
Premier Manager 99 (april)	8,4
Ridge Racer 4 (maart)	8,4
Big Race USA (april)	8,2
Monaco Grand Prix 2 (mei)	8,1
R-Type Delta (april)	8,0

PC CD-ROM

Rollcage (april)	9,2
Mortyr (maart)	9,2
Requiem (mei)	9,1
Shadow Company (april)	9,1
Earth 2150 (maart)	9,1
Premier Manager 99 (mei)	9,0
Wild Metal Country (mei)	9,0
Worms Armageddon (april)	9,0
Viva Football (mei)	8,9
Resident Evil 2 (mei)	8,9
Turok 2 (april)	8,9
Co Adriaanse, Football World Manager (mei)	8,8
Aliens Vs Predator (april)	8,8
Quest For Glory (maart)	8,8
Speedbusters (april)	8,7
Rogue Squadron (april)	8,7
Silver (april)	8,7
Actua Soccer 3 (maart)	8,7
Heroes Of Might & Magic 3 (mei)	8,6
Raymond van Barneveld, Elite Darts (mei)	8,6
Triple Play 2000 (mei)	8,6
Sanitarium (april)	8,6
Pinball Arcade (maart)	8,6
Tank Racer (mei)	8,5
Actua Pool (mei)	8,5
Blackstone Chronicles (april)	8,5
Falcon 4.0 (april)	8,5
Starshot (april)	8,5
Delta Force (april)	8,5
Civilization, Call To Power (mei)	8,4
Heavy Gear 2 (april)	8,4
Tunguska (april)	8,4
Alpha Centauri (maart)	8,4
Big Race USA (maart)	8,4
V-Rally (mei)	8,3
Luftwaffe Commander (april)	8,3
Eliminator (april)	8,3
Blood 2 (maart)	8,3
Liath (april)	8,2
Uprising 2 (april)	8,2
Ancient Conquest (april)	8,2
Army Men 2 (mei)	8,1
Roller Coaster Tycoon (april)	8,1
3D Ultra Pinball (maart)	8,1
Pro Boarder (maart)	8,1

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top-10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10

1 (-) Fifa 99 (N64)
2 (5) Mario Party
3 (-) Zelda
4 (2) Rogue Squadron (N64)
5 (5) Turok 2 (N64)
6 (3) GoldenEye (N64)
7 (-) 1080° Snowboarding
8 (-) Forsaken
9 (-) Vigilante 8
10 (6) Banjo Kazooie

PLAYSTATION POWER TOP 10

1 (1) Metal Gear Solid
2 (-) Asterix
3 (2) A Bug's Life
4 (-) Need for Speed 4
5 (-) Need for Speed 3 (Platinum)
6 (-) Crime Killer
7 (-) Rayman (Platinum)
8 (-) Road Rash 3D (Platinum)
9 (3) Fifa 99
10 (6) V-Rally (Platinum)

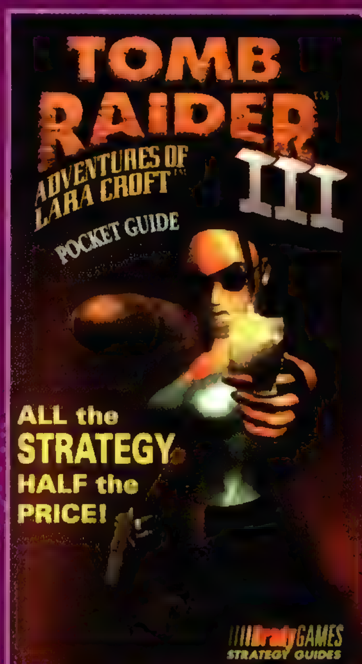
PC POWER TOP 10

1 (-) Championship Manager 3
2 (-) Roller Coaster Tycoon 2
3 (-) Commandos, Beyond The Call...
4 (1) Sim City 3000
5 (-) Civilization, Call To Power
6 (3) A2 Racer 2
7 (-) Silver
8 (-) Knights & Merchants
9 (-) Settlers 3
10 (-) Carmageddon 2

boekensteun

ONDER REDACTIE VAN J.J

Een nieuwe trend bij Brady Games is het uitgeven van handzame, rechthoekige pocket strategiegidsen. Je weet wel, van die boekjes die je met gemak in je leger- of skatebroek kunt stoppen. In deze aflevering van Boekensteun bespreek ik twee van die mini-gidsjes: Pocket Guide Tombraider III en Secret Codes for Nintendo 64 2. Beide titels doen het op dit moment erg goed in de VS.



Titel:	Pocket Guide Tomb Raider III, Adventures Of Lara Croft
Taal:	Engels
Auteur:	-
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	[illegible]
Prijs:	[illegible]

WAARDERING: ★★★

Veel zwartkijkers en azijnpissers dachten dat de Nederlandse gamers na twee delen Tomb Raider wel zouden zijn uitgekeken op de bevallige Lara Croft. Het tegendeel bleek echter waar. Als ik de verkoopcijfers van Eidos mag geloven, en waarom zou ik dat niet doen, gaat inmiddels zo'n beetje half Nederland met Lara op pad. En dat maakt de dame met de paardenstaart en de meest besproken borsten van Nederland (sorry Pamela), tot verreweg het populairste games-personage van de jaren negentig (sorry Duke).

Ik vermoed dat veel gamers Deel III inmiddels al hebben uitgespeeld. Desondanks komt dit gidsje mijns inziens niet te laat. Want is echt elke powerup wel gevonden en zijn alle ruimten ontdekt? Als ik de insiders bij Brady Games mag geloven, is dit bijna nooit het geval. Vandaar dat zij ons een handje helpen.

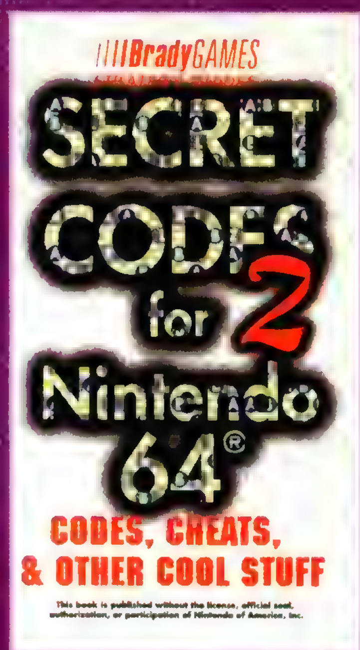
De Pocket Guide TR III geeft je, na een korte bespreking van de aanwezige wapens en beesten, in 176 pagina's een complete walkthrough van het spel. Alle vijf de gebieden, India, de Pacific, Londen, Nevada en Antartica worden helemaal uitgespit.

Let wel op! Als je Tomb Raider III voor het eerst gaat spelen, kun je dit boek beter niet meteen openslaan. Er wordt namelijk zonder omwegen 'verklapt' wat je moet doen.

De walkthrough is duidelijk en beknopt en leest makkelijk weg. De screenshots zijn helaas wat aan de kleine kant. Dat kon ook niet anders gezien het formaat van het boekje, maar de zwart-witte plaatjes zijn nu niet altijd even duidelijk.

Erg handig zijn de tips en de waarschuwingen die her en der worden gegeven. Dit zijn de opmerkingen waar gamers, die deel III inmiddels al een keer hebben uitgespeeld, wat aan kunnen hebben. De tips laten bijvoorbeeld zien waar Medipacks verborgen zijn of waar zich geheime en dus moeilijke vindbare ruimten bevinden. De waarschuwingen vertellen je hoe je een bepaalde nieuwe move kunt uitvoeren of waar je een bepaalde aktie het best in de praktijk kan brengen.

Al met al is de Pocket Guide Tomb Raider III een handig en nuttig boekwerkje. Jammer alleen dat de screenshots zo klein zijn.



Titel:	Secret Codes for Nintendo 64 2
Taal:	Engels
Auteur:	
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	[illegible]
Prijs:	[illegible]

WAARDERING: [illegible]

Secret Codes for Nintendo 64 2 is een Amerikaanse samenvatting van de beste en leukste cheats voor bijna zestig N64 games. Ik schrijf met opzet Amerikaanse samenvatting want het aantal titels dat een Amerikaanse sport als onderwerp heeft, is behoorlijk groot en sommige van die titels, zoals Major League Baseball featuring Griffey Jr., kennen we in Nederland zelfs niet eens.

Gelukkig zijn er nog genoeg toptitels aanwezig die wij hier wel spelen. Wat dacht je bijvoorbeeld van Bomberman, Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero, Forsaken, Bio Freaks, Mario Kart 64 en Diddy Kong Racing. De cheats voor recente toppers als Zelda en Mario Party zijn in dit deel helaas nog niet verwerkt. Daarvoor moet je wachten op deel drie.

Secret Codes for Nintendo 64 2 laat een groot aantal verschillende soorten cheats zien. Natuurlijk zijn er de codes die je onsterfelijk maken of alle wapens geven. Ik vond echter ook funny cheats, zoals cheats die een geheim circuit of level ontsluiten en cheats die je personage van karakter doen veranderen. Verder geeft het boekje tips hoe je bij een bepaald geheim level kunt komen, bijvoorbeeld door de strijd in de Hard mode aan te gaan en vervolgens een bepaalde naam in te toetsen. Handige stuff.

De grote games krijgen duidelijk de meeste aandacht. Zo nemen de twee Mortal Kombat-titels samen negen pagina's in beslag. Maar daar zullen waarschijnlijk weinig PU'ers over klagen. De screenshots zijn wat groter afgedrukt dan bij Pocket Guide Tomb Raider III en daardoor een stuk duidelijker.

★★★★ : Topper ★★★ : Oké ★★ : Twijfelgeval ★ : Papierverspilling

screenshots

THE MATRIX

Eens in de zoveel tijd komt er een techno-thriller uit die helemaal klopt, zo'n film is The Matrix. Wat is de matrix? Dat wil onze held, Keanu Reeves, ook graag weten.



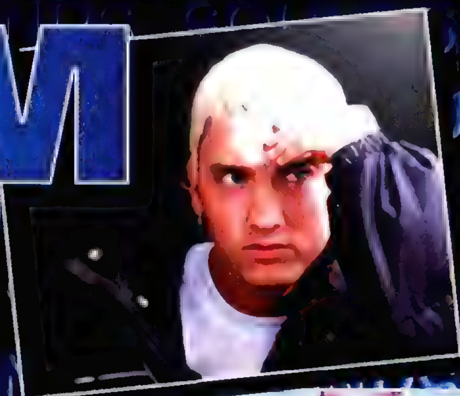
Reeves speelt de rol van computer hacker Neo, een jongen die overdag een keurige baan heeft maar 's nachts achter zijn computer het geheim van de Matrix probeert te ontrafelen. Door een mysterieus groepje strijders wordt Neo verkozen als The One, de redder.
De mooie Trinity leidt hem naar een andere wereld, daar waar de echte mensen leven. Daar ontdekt Neo dat hij de redder van de mensheid is en moet strijden tegen het artificiële leven dat door cyber-intelligentie op aarde is gevormd. De mens is volgens deze wezens een virus dat onderdrukt dient te worden. De Matrix, leert Neo, is een façade, een fantasiewereld waar aliens de mens in hebben doen geloven..
Wanneer Neo besluit de blauwe in plaats van de rode pil te slikken, die hij door verzetsleider Morpheus (Laurence Fishburne) krijgt aangeboden, wordt hij opnieuw geboren in de Real World.
Doordat iedereen in de echte wereld aangesloten kan worden op een computerprogramma, middels een gat in het achterhoofd, is het mogelijk in een paar uur tijd bepaalde skills aan te leren. Zo leert hij de beginselen van het kungfu vechten in een magistrale scène vol adembenemende special-effects. Morpheus, Trinity en de anderen hebben naast hun kennis van de Oosterse vechtsport, ook de gave om over muren en plafonds te lopen.
In de openingsscène van de film [illegible] meteen te[illegible]et we kunnen [illegible] dit [illegible] v[illegible] w[illegible] v[illegible] [illegible] kunnen de 'real people' afstanden tussen gebouwen overbruggen simpelweg door te springen, kogels tegenhouden door een eenvoudige handbeweging en binnen no time een helikopter leren besturen.

GELOOFWAARDIGE HELD

Vooral het slot is fenomenaal, met veel sci-fi violence waarbij goed naar zowel spaghetti westerns als Hong Kong films is gekeken. Alles in The Matrix is stijlvol en tot in details uitgevoerd, van het camerawerk en de vechtscènes tot de kleding en het kleurgebruik. Daar komt nog eens bij dat Keanu Reeves voor het eerst sinds Speed een geloofwaardige aktieheld neerzet, hij is hier niet zo'n houten klaas als in Johnny Mnemonic of Chain Reaction, nee die Neo die wil je de wereld wel laten redden. Eindelijk weer eens een science-fiction die zich kan meten met klassiekers als Blade Runner en Total Recall!

Wie meer wil weten surft naar de Matrix-site: *http://www.whatisthematrix.com/*

EMINEM



De nieuwste hiphop sensatie heet **Eminem** die op dit moment scoort in Europa met zijn single My Name, een rap waarbij de geestige en keiharde lyrics opvallen. Ook de videoclip voldoet niet aan het standaard hip-hop-plaatje. In de traditie van Skilo neemt Eminem zichzelf graag in de zeik, alleen zijn z'n teksten een stuk harder. De beroemde 'explicit lyrics'-sticker ontbreekt niet op de CD-hoes van het album Slim Shady.

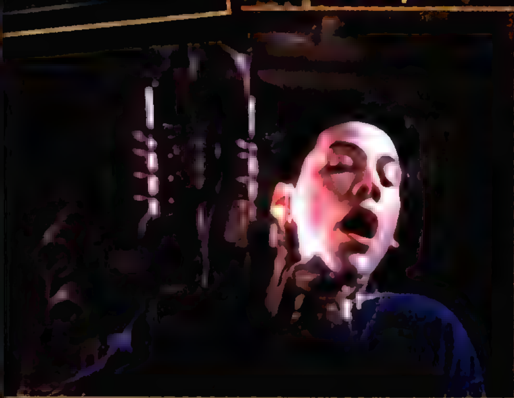


Slim Shady is Eminem's alter-ego, hij is seksistisch, gebruikt illegale middelen, heeft onveilige seks en ga zo maar door. Het klinkt allemaal niet opbeurend maar wie eenmaal een nummer heeft beluisterd moet toegeven dat Eminem erg aanstekelijk is.
De officiële Eminem site: *http://www.eminem.com/* bevat mooie graphics en alle nummers van de CD zijn te beluisteren maar er valt verder weinig te beleven.
Via een link met *angelfire.com/de/eminem* kom je op een interessantere site, gemaakt door een vijftienjarige vrouwelijke webmaster. Hier tref je een uitgebreide bio aan, veel nieuws, veel foto's en een Eminem quiz.





Half juni in de bioscoop.



LIVE OPGENOMEN



Het satirische programma **Live Opgenomen** van Ruben van de Meer en Horace Cohen is in korte tijd razend populair geworden. Van de Meer (ook bekend als Gabbertje) en Cohen (te bewonderen in de Flodder-films) maken scetches die variëren van een beetje flauw tot ongelooflijk flauw. Persiflages op provincie pop als De Kast en het producenten duo Bolland & Bolland, hier Bolus & Bolus, werken direkt op de lachspieren. Met het voetbal typetje Benny Blind scoren ze inmiddels goed op de voetbaltribunes en ook hun niet al te snuggere Stadswachten zijn al bij Paul de Leeuw op bezoek geweest. Tijdelijk van de buis (maar zeker terug te verwachten) kun je in de meantime alvast naar de Live Opgenomen site surfen. Vragen aan de stadswachten over hondenpoep en parkeerproblemen kun je aan de mannen in uniform persoonlijk stellen. Verder op deze site de nieuwe hit van De Korst (Haai, Haai), chatten via het standaard- of het speciale chatsysteem en als bezoeker van het Ello Hotel kun je berichtjes achterlaten in het gastenboek.
www. live opgenomen.nl

NETFORCE

Nu in de videotheek.

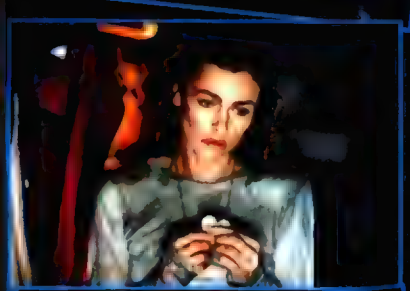


Films over het net vallen vaak tegen, meestal omdat iemand die vanachter zijn of haar computer allerlei complotten ontdekt niet erg spannend kan zijn (neem bijvoorbeeld The Net). De nu op video verschenen film **Netforce** is een uitzondering. In het jaar 2005 barst de strijd om de heerschappij over het internet los. Netforce is een speciale FBI-eenheid die het internet beschermt tegen de misdaad. Via het net en met een arsenaal aan hi-tech wapens gaat Alex Michaels, topman van Netforce, de strijd aan met maffiosi en neo-nazi´s die over top-secret informatie beschikken.
De rollen worden gespeeld door bekende koppen uit TV-series, meestal niet echt een aanrader maar ditmaal stoort het niet omdat de film goed in elkaar zit.
De makers van Patriot Games en The Hunt For The Red October hebben met Netforce gewoon een spannende techno-thriller afgeleverd.

VIRUS

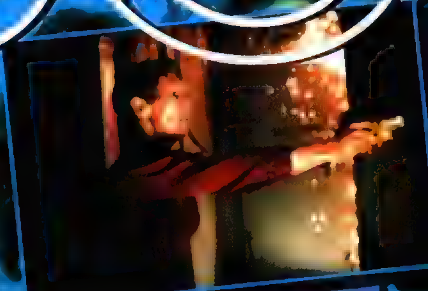


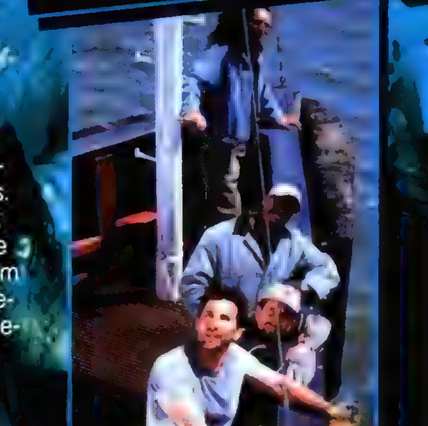
In Virus strijden Jamie Lee Curtis en William Baldwin samen tegen buitenaards leven dat er op uit is de mensheid te vernietigen!





Net als in The Matrix is dit een film waarin de mens een virus is in de ogen van buitenaardse wezens. Maar zo goed als The Matrix is, zo teleurstellend is Virus.
Het begint allemaal wel aardig wanneer kapitein Donald Sutherland en navigator Kit Foster (Jamie Lee Curtis) met de bemanning een verlaten schip betreden. Vanwege een enorme storm besluit Sutherland zijn vracht over te laden op de Vladislav Volkov. Dat daar iets niet pluis is ontdekt de crew al snel.
Aliens die bezit hebben genomen van de boot, leven van energie en transformeren menselijke lichamen tot moordlustige robotten.
Jamie Lee schreeuwt weer even mooi als altijd en slim als ze is weet ze hoe ze de situatie aan moet pakken, daarbij geholpen door de immer stoere Baldwin. De special-efects zijn gemaakt door het team dat ook garant stond voor True Lies, Cliffhanger en The Abyss.
De techno-thriller Virus is eigenlijk niet meer dan een slap aftreksel is van The Abyss en Deep Rising. Het blijft leuk om naar te kijken maar we hebben het allemaal wel eens eerder, en vooral ook beter, gezien.





10 juni in de bioscoop.





POWER TIP

Vergeet na een aframmeling niet je wapen weer te laten zakken.



KINGPIN
LIFE OF CRIME

De makers van Redneck Rampage komen met een nieuwe keiharde game waarin de speler zich omhoog moet werken in de wereld van georganiseerde bendes. Dit gaat gepaard met bruut geweld en veel 'slang'; oftewel met loden pijpen en gevloek bij het leven. Fuck this!



PIJN

In Kingpin is het leven hard. Keihard. Bendes maken de straten onveilig en maken elkaar al af om een vuile blik. Daarnaast zijn de cops ook nog eens zwaarbewapend en schieten eerst en stellen later pas vragen. Survival Of The Fittest is hier het enige motto.
Als het spel begint, ben je net afgeranseld omdat je iemand niet op tijd betaald zou hebben. De enige reden waarom je nog in leven bent, is het gegeven dat je je pijn dan nog lang voelt. Lekkere figuren dus die in Kingpin rondlopen.
Je zweert dat je wraak zal nemen en gaat de straat op. Daar moet je je langzaam omhoog knokken in de hiërarchie van de bendes om uiteindelijk zelf de baas der bazen, de Kingpin te worden.
Je kunt andere bendeleden inhuren of voor je winnen en je krijgt steeds zwaardere wapens. In het begin heb je echter alleen nog maar een loden pijp maar al snel kom je er achter dat je voor 1 dollar een koevoet kunt kopen en daar kun je net even harder iemand zijn schedel mee in rammen. Je 'bloody' avontuur begint...

POGING 1, 2, 3, EN 4

Dat Kingpin duidelijk meer is dan het zo snel mogelijk legen van je gun of het neerhakken van iedereen die je tegenkomt, werd me al snel duidelijk.
Poging 1. Al in het begin van het spel loop ik een steegje in waar twee cops staan. Ze zien me, schreeuwen hard 'FUCK' en knallen me zonder aarzelen naar het hiernamaals.
Poging 2. Ik loop in een ander steegje, maar vergeet dat ik net een vetzak heb afgeranseld voor een paar dollars. Drie gangleden zien mijn koevoet en voelen zich bedreigd, rennen naar me toe en rammen me zonder pardon aan gort.
Poging 3. Ik loop voorzichtig langs een man en een vouw. De man draait zich om en brult : 'Don't look at my bitch, fuck!' Ik denk, ik antwoord in zijn eigen taal: 'What do you want motherfucker?'. Het volgende moment staan de man en zijn 'bitch' me met twee loden pijpen af te ranselen.
Poging 4. Een vrouw alleen staat bij een lantaarnpaal. Ik maak een praatje en zij zegt dat ik een gun nodig heb. Ik denk, dat is een goed idee, eerst jouw even afranselen voor wat geld. Ik haal mijn koevoet weer tevoorschijn, maar zij heeft al een gun. Knal, knal. Jan weer de pijp uit.

FUCK THIS

Bovenstaande maakt duidelijk dat je in Kingpin je akties met overleg moet uitvoeren. Ten eerste moet je altijd zorgen dat je je wapen weggestopt hebt voordat je mensen bena-

Kaarten boven de tafel schudden!"

Ook pagina 3 loopt verkeerd af.

dert, anders voelen ze zich meteen al bedreigd.
Ten tweede kun je met andere figuren praten. Je hebt de positieve manier en de negatieve manier. Met de eerste vraag je om info en kun je mensen inhuren of kun je instemmen om klussen op te knappen. De 'negativ mode' is niet meer dan ergens niet op ingaan of meestal gewoon keihard schelden. The 'Fucks' vliegen je om de oren.
Dit is erg lollig, alleen moet je er rekening mee houden dat je bijna altijd een gevecht uitlokt. Wanneer je een [illegible] loopt en je [illegible] groepje [illegible] reage- [illegible]

de eigenaar. Je kunt ook hulpstukken, zogenaamde mods, kopen voor je wapens. Zoals een demper voor je gun, een snelle reloader of andere munitie.

BLOED & BLAUWE PLEKKEN

Als je de screenshots bekijkt, zou je haast niet geloven dat het hier om de Quake 2 engine gaat, deze is dan ook flink verbeterd. Vooral het model-systeem is grondig aangepast, zo bestaan de models niet meer uit één geheel maar uit vijftien afzonderlijke stukken (armen, benen, romp).
Elk stukje heeft dan ook zijn eigen painskin, dus als je iemand zijn [illegible] bewerkt met je [illegible] het niet [illegible] blijft [illegible]

gelegd voor tere zieltjes.
Jammer is wel dat de models geen lip-sync hebben (is dat hun mond beweegt terwijl ze praten) en dat alle mannetjes absurde brede kleerkasten zijn met overdreven opgepompte en niet erg realistische armen. Elementen als 'volumetric fog' en 'dynamic lighting' dragen bij aan de sfeer van Kingpin, dat sowieso erg donker is en zich alleen 's nachts of in het schemerdonker afspeelt.
Het verhaal is in wezen flinterdun, maar de gameplay is zeer [illegible] Vooral on-line [illegible] legio [illegible] waar [illegible] gaan af- [illegible]

Een van de meest gebruikte zinsnedes uit het spel: "Eat this motherfucker!"

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

+ Prima game om je frustraties op af te reageren
+ Wapens verdienen en [illegible]
+ Cypress Hill
- Figuren zijn soms net worstenbroodjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 200, 32Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Xatrix/Interplay
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

9°

Als je van films als Reservoir Dogs en Pulp Fiction houdt, dan kun je deze game niet laten liggen. Kingpin is donker, grimmig en [illegible] en het geweld [illegible] er vanaf. Ook de rapmuziek van Cypress Hill en de [illegible] taal dragen bij aan de keiharde, [illegible] sfeer van Kingpin. Take that [illegible]!
JAN

Jongens, kan...

POWER TIP

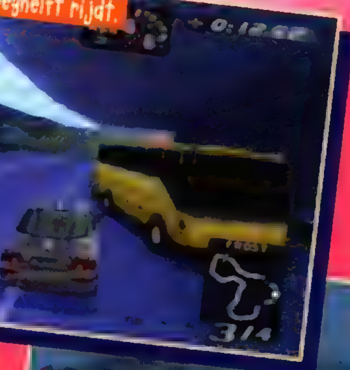
[illegible]

Salsa je het, kat!

Kijk! Nieuwe nagellak!

NEED FOR
ROAD CHAL

Een goed jaar na het uiterst spektaculaire Need For Speed 3: Hot Pursuit, zijn we alweer toe aan het vierde deel van deze serie uit de Electronic Arts stal. Ditmaal met de subtitel Road Challenge; reden te meer om eens te bekijken of er inderdaad sprake is van een uitdaging.


Drie keer raden wie op de verkeerde weghelft rijdt.


Afspraakje gemist, kloteweer, kortom: pokkedag!



De trots van NYPD


Amerikaanse taxi's: a pain in the ass.


Links? Rechts? Nope, rechtdoor zal je bedoelen.



Zeg maar dag tegen je Porsche.

I AM THE LAW

Eigenlijk ben ik de NFS-serie pas echt gaan waarderen vanaf de derde editie. Hierin was naar mijn mening de snelheid pas goed voelbaar, en de optie om een bataljon aan politiewagens te snel af te zijn in de Hot Pursuit-mode, was een verrijking voor de game. Gelukkig hebben ze deze optie in Road Challenge behouden, met als belangrijke toevoeging dat je nu ook zelf een keur aan politieauto's kunt besturen en hiermee snelheidsduivels moet zien in te sluiten.
Daarnaast is er nog een aantal niet onbelangrijke opties bijgekomen; wat te denken van een uitgebreidere Tournament mode, de Special Events mode (waarin je onder speciale omstandigheden je races dient te verrijden), en de High Stakes mode. Laatstgenoemde optie geeft je de mogelijkheid om tegen een maatje een race te rijden waarin je je auto op het spel zet. Win je de wedstrijd, dan ga je er vandoor met de bolide van je tegenstander, en als je verliest, zul je hoogstwaarschijnlijk te voet naar huis moeten. Er staat dus nogal wat op het spel in Road Challenge.

ALLES OF NIETS

Ik zal de High Stakes mode nog even wat verduidelijken; je rijdt in deze mode namelijk met auto's die je eerder op je memorycard bewaard hebt.
Je kunt een auto, wanneer je voldoende geld gespaard hebt van gewonnen races, op drie manieren verbeteren. Wanneer je het gevoel hebt een onverslaanbare bak onder je kont te hebben, nodig je een vriendje uit die exact hetzelfde gedaan heeft. Wanneer je nu allebei de memorycards in de console stopt, worden van beide spelers de auto's van de card afgehaald. Na afloop van de race zullen beide wagens bij de winnaar op de memorycard terechtkomen, en is de verliezer zijn favoriete auto kwijt.
Dat betekent dus dat je weer helemaal opnieuw kunt beginnen met het in elkaar flansen van een snelle, solide bolide. Is dat vet, of is dat vet?

GEEN CASH, GEEN KAR

Het is duidelijk dat de centen in Road Challenge zwaar meetellen. Heb je geen cash op je rekening staan, dan heb je ook niks te zoeken op de weg. Gelukkig begin je met een klein startkapitaal en zijn de eerste wedstrijden (waarbij je kunt wennen aan de wagens en de parcours) niet al te moeilijk, zodat je na een aantal wedstrijden je kas redelijk kunt spekken. Wanneer je echter progressie boekt in het grote toernooi, zul je alleen verder kunnen komen wanneer je je oude bakkie verkoopt en er een nieuwe voor in de plaats aanschaft. Hoe verder je namelijk komt, hoe wreder de auto's van de vijf tegenstanders worden. Om in die mallemolen mee te kunnen draaien, zul je dus weldoordachte overwegingen moeten maken.



R SPEED

LENGE





Dat gaat fout met die



Hopla, weer een barricade minder.



Double lap!

POWER TIP

Om in de Test Ride mode een helikopter te bedienen, moet je op het user name-scherm de naam = 'Whirly' = invoeren.





Ik ben inmiddels aardig op stoom.

anders kun je het wel schudden.

REKENING-RIJDEN

De Special Events mode kent zoals gezegd een aantal bijzonderheden. Allereerst komen de meeste races hiervoor vrij wanneer je meerdere races in de Tournament mode weet te winnen. Verder zijn er in deze races meer dwarsliggers dan alleen de tegenstanders. Stadsbussen, zondagsrijders en vervaarlijke vrachtwagens willen het je namelijk nog wel eens bijzonder lastig maken om je wagen heelhuids over de streep te krijgen.
NFS mag dan wel altijd beschikt hebben over een arcade-achtige gameplay, het is wel zo dat je auto bij crashes zware schade kan oplopen. Het bijzondere hiervan is dat je er na afloop van elke rit een gepeperde rekening voor gepresenteerd krijgt. Steeds bij de eerste drie eindigen mag dan wel leuk zijn, het is een stuk minder prettig wanneer je je zuurverdiende geld weer moet uitgeven aan de reparatie van je auto.
Gelukkig is er een Safe Driving Bonus in het leven geroepen, een financieel extraatje dat je in ontvangst mag nemen wanneer je de race schadevrij hebt weten uit te rijden. Hiermee wordt tevens aangegeven dat roekeloos rijden geen zoden aan de dijk zet. Wie zei dat racegames geen educatieve waarde hebben?

VAN FINISH NAAR START

Het moge duidelijk zijn dat er in NFS RC weer meer opties aanwezig zijn dan in de voorgaande edities.
Ook aan de wagens en de trajekten is weer flink gesleuteld. Zo kun je kiezen uit een negentiental wagens (inclusief zo'n vijf geheime karretjes) waarvan de duurdere, zoals de McLaren F1 GTR en de Diablo SV uiteraard pas later vrijkomen, en op z'n minst tien parcours.
Deze trajekten zijn verspreid over vier landen, namelijk Amerika, Engeland, Frankrijk en Duitsland. Allemaal hebben zij hun eigen moeilijkheidsgraden en bijzonderheden, waarbij een opvallend detail is dat in elk land wat betreft de Hot Pursuit mode de originele politiewagens rondrijden. In latere stadia zul je de circuits ook gespiegeld, van finish naar start en onder andere weersomstandigheden moeten rijden, waardoor je rijvaardigheid constant op de proef gesteld wordt.
Gelukkig zijn de handling en de grip van de wagens (zij het uiteraard in mindere mate bij de goedkopere uitvoeringen) wederom prima verzorgd, waardoor de bolides op de minste of geringste beweging van de joypad reageren zonder meteen een 180˚ spin te maken.

BEAUCOUP SNELHEID

Wat het geluid betreft, mag gezegd worden dat de soundtrack (met onder ander muziek van Junkie XL) goed in elkaar steekt, en het geratel van de motoren niet bepaald irritant in de oren klinkt. Je kunt duidelijk horen dat elke wagen een karakteristiek geluid met zich meebrengt, en dat de makers geprobeerd hebben om de sounds zo realistisch mogelijk te houden.
Het grafische gedeelte had van mij nog wat beter uitgewerkt mogen worden, nu is gekozen voor de beeldkwaliteit die we eerder in NFS 3 zagen. Op zich geen ramp natuurlijk, daar het in deze game toch voornamelijk draait om snelheid, beaucoup snelheid.
De schermopbouw van de achtergronden verloopt soms wat schokkerig, maar niet in die mate dat het de gameplay belemmert, en dus mag geconcludeerd worden dat Road Challenge een uitstekende vervolg is in de populaire NFS-serie.

RAPPORT

graphics	8^{1}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{8}
speelbaarheid	8^{6}

- Uitstekende gameplay
- Politieauto's zijn speelbaar
- High Stakes mode
- Weinig grafische verbeteringen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8^{5}

Als EA ervoor zorgt dat ze elke keer weer een hoop nieuwe onderdelen kunnen verwerken zoals ze dat nu in NFS: Road Challenge gedaan hebben, zie ik ze er over een paar jaar met groots gemak nog wel een deel acht uitkakken. Prima racegame, hoor.
SKATE

Unreal Tournament is een single- en multiplayer game die zowel on-line als off-line te spelen is. Concurrentie voor Quake III: Arena?

Unreal TOURN

DE SLAG BIJ INTERNET

Toen Unreal vorig jaar verscheen, was de pers unaniem lovend over de single player experience. De graphics, de AI van de vijanden en de sfeervolle settings bliezen alle bestaande 3D shooters weg.
Met name de Unreal engine werd door vele ontwikkelaars hartelijk omarmd en gebruikt voor het ontwerpen van nieuwe games. De Unreal engine zorgde voor een nieuwe standaard en deed de toenmalige Quake II engine verbleken. Echter, het on-line gedeelte van Unreal zoog big time. Het speelde voor geen meter en Unreal Deathmatch was ronduit een lachertje. Bugs waren meer regel dan uitzondering en vele patches volgden. Het was uiteindelijk met de historische patch 2.20 dat Unreal netplay enigszins op het niveau van Quake/Quake II kwam. Toen hadden echter een flink aantal gamers het al wel gezien en on-line had Unreal de slag verloren. Nieuwere games met online mogelijkheden als Blood 2, Sin en Half-Life trokken alle aandacht naar zich toe. Vastberaden om keihard terug te slaan, sleutelden de boys van Epic aan Unreal Tournament met maar een doel voor ogen: de beste Deathmatch game maken die er bestaat. Voor iedereen.

OFF- OF ON-LINE: DAT IS DE VRAAG

Een ding moet meteen even heel duidelijk gemaakt worden. Unreal Tournament is een single- en multiplayer game die zowel on-line als off-line gespeeld kan worden. Dat wil dus zeggen wanneer je geen modemverbinding en internetaansluiting hebt, je toch multiplayer en singleplayer kunt Deathmatchen, Capture The Flag et cetera kunt spelen doordat UT (Unreal Tournament) teamplay kan nabootsen.
Een slimme en inventieve move want ik kan me zo voorstellen dat niet iedereen zich een snelle verbinding (plus dure telefoonrekening) kan veroorloven. Daarnaast is UT voor de hardcore gamer ook gewoon on-line te spelen en dat biedt eveneens een breed scala aan heerlijke gameplay mogelijkheden.
Als je UT off-line speelt kun je dus toch in een team spelen. Dat komt doordat UT bots implanteert die als teamleden en vijanden opereren. De bots zijn niet langer een stelletje domme, beperkt geprogrammeerde NPC's, maar hebben een goede AI en ook in teamverband staan ze hun mannetje.
De wapens worden gebruikt daar waar nodig is. Lange afstand wapens voor als de vijand ver weg is en lichtere voor dichtbij. Maar je kunt dus ook singleplayer off-line deathmatchen of de andere varianten spelen die UT heeft. Variaties op de bestaande DM en CTF thema's met onderdelen als Attackers vs. Defenders en Domination bijvoorbeeld zijn vernieuwend. Genoeg singleplayer mogelijkheden dus. En on-line krijgen al deze speelvarianten natuurlijk nog meer diepgang.
Bovendien is er rekening gehouden met meer dan alleen de hardcore gamer. In UT kun je vele opties aan- of uitzetten, zoals het gebruik van speciale wapens, tijd, damage et cetera. Bovendien kun je ook de skills instellen. De echte rookies kunnen voor Novice kiezen terwijl de Hardcore mode voor de ervaren gamers de meest logische optie is.

GRAPHICS & GADGETS

Natuurlijk zijn er weer verschillende nieuwe wapens.



De graphical user interface is meer dan handig





Man of vrouw: on-line kun je ze ongestoord killen.



Woest!

NAMENT

Eén daarvan verdient speciale aandacht. Het is de Translocator. Denk hierbij aan een 'portable teleporter'. Je kunt dit uiterst sneaky wapen op twee manieren gebruiken. Een speler kan de Translocator ergens heengooien en met een simpele druk op een knop daar waar het apparaat is beland heen 'teleporten'. Erg handig om onopgemerkt achter een vijand te staan of om enorme afstanden ineens te overbruggen. Echter als een tegenstander dit apparaatje ziet liggen voordat je geteleport bent, kan hij of zij er ook op schieten zodat 'ie op een rand van een ravijn komt te liggen of in een lavapoel belandt. Als jij dan net over wordt gebeamed val je dus te pletter of word je levend gestoomd. Nice! Maar de Translocator kan ook als wapen gebruikt worden. Gooi hem naar een vijand en gebruik de reverse mode. De arme sukkel wordt er dan ingezogen en vindt een directe dood. Nice again. De graphics zijn wederom om van te likkebaarden. De Unreal engine is nog steeds erg up to date en is inmiddels flink aangepast en opgeschroefd en levert schitterende plaatjes op.
Zo kan de Engine vele fraaie outdoor omgevingen laten zien en speel je niet alleen maar in kamers die in verbinding staan met nog kleinere kamers die weer in verbinding staan met... andere kamertjes, zoals in de meeste on-line Deathmatches of Capture The Flag games. Niet dat dergelijke 'kleine' maps niet voorhanden zijn, maar UT biedt beide. In totaal zijn er tussen de dertig en veertig verschillende maps. Elk met hun eigen feel en ontwerp. Technological, medieval, fantasy area's; alle omgevingen zijn aanwezig compleet met fraaie kleuren, lichteffekten, schaduwwerkingen en explosies die we van Unreal gewend zijn.

GUI

Een andere sterke troef van UT is de nieuwe GUI (graphical user interface). Als je absoluut niet weet wat dat is: Windows is een grote GUI. Niet dat de interface van UT dezelfde kwaliteit zal hebben, maar feit is wel dat UT in overzichtelijk heldere schermen en menu's, retesnel online games kan vinden! Vergelijkbaar met Gamespy heeft het de mogelijkheid om servers te 'pingen' en info over diezelfde servers te verschaffen, zoals hoeveel spelers aan het gamen zijn, wat voor maps voorhanden zijn en andere opties die je kan in- of uitschakelen.
Geen gehannes dus met zoeken, gewoon inloggen, een game kiezen die bij jouw wensen en vaardigheden past en aanklikken! Simpel.











POWER TIP

Vergeet niet dat de raketten van de The Redeemer (de nieuwe rocketlauncher) bestuurbaar zijn en een camera-optie hebben waarmee je richting basis van de vijand kunt sturen en van dichtbij de slachting kan bekijken!

RAPPORT

graphics	9[2]
geluid	9[0]
originaliteit	9[5]
speelbaarheid	9[0]

- On-line en off-line
- Voor beginners en gevorderden
- Zoekt zelf naar on-line games
- Graphics om van te watertanden

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 32 Mb RAM, harde schijf, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Epic/Gt Interactive
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

9[2]

Unreal Tournament is een allround game die zowel off-line als on-line voor vele uren speelplezier zorgt. Het gegeven dat men rekening heeft gehouden met de minder ervaren en de niet-internet gamer zonder de hardcore on-line junkie te verwaarlozen, verdient een pluim. Ook de diversiteit, de interface en de gameplay maken UT een topper. Quake III: Arena heeft er alvast een vette concurrent bij.

JAN

Extreem bloedige gang-wars zijn op dit moment een favoriet onderwerp voor shooters en action adventures. Ook in Redline zul je kilo's randgroep-types over de kling moeten jagen.

Red

MIX HALF-LIFE EN CARMAGEDDON

Redline is meer dan een 'grijp een gun en maai iedereen omver'-shooter. De programmeurs van Accolade zijn er in geslaagd een nieuw onderdeel aan het genre toe te voegen. Een onderdeel dat het killen van vijanden nog bevredigender maakt. Als ik zeg dat Redline een kruising tussen Half-Life en Carmegeddon is, dan weet je waarschijnlijk al over welke toevoeging ik het hier heb.

OPDRACHTEN

Redline speelt zich af in het jaar 2066. Jij bent een uit de kluiten gewassen dude met een te hoog gehalte aan adrenaline in zijn lichaam, die graag lid wil worden van een van de gangs die de aardbol bevolken. Helaas krijg je zo'n lidmaatschap niet cadeau. Je zult het echt moeten verdienen. En dan heb ik het niet over zegeltjes likken of air-miles sparen.

De baas van de door jou uitgekozen gang, een neger van het type Mike Tyson on steroids, geeft je aan het begin van elk level een aantal hoofd- en subopdrachten, die je steeds met succes zult moeten afronden.

De hoofdopdracht bestaat meestal uit het liquideren van een eindbaas. De subopdrachten zijn zeer divers. Naast het vernietigen van de in dat level aanwezige bendeleden (de Red Sixers, de Lepralijders, de Templers), moet je bijvoorbeeld een gevangen genomen bendelid bevrijden, een auto terugbrengen of een serum vinden.

Door de hoofd- en sub-opdrachten goed uit te voeren, kun je binnen jouw bende in aanzien stijgen. Doel is uiteindelijk een warlord te worden. Je zou dus kunnen stellen dat Redline een vleugje RPG in zich heeft. Succes maakt je bijvoorbeeld ook fysiek sterker en zorgt er voor dat je 'standaardwapen' meer mogelijkheden krijgt. Als gevolg hiervan zul je in de levels geen wapens aantreffen, je wapen wordt gewoon aan het begin van het level ge-upgrade. Ammo en health power-ups zijn wel te vinden.

SATANISCH GENOEGEN

Het grote aantal verschillende sub-opdrachten zorgt ervoor dat Redline geen recht-toe-recht-aan shooter is geworden. Je zult af en toe echt je hersens moeten gebruiken. Bijvoorbeeld als je iemand moet bevrijden. Het is dan verstandiger ongezien de basis te betreden en slechts in geval van nood de bewakers met een sniper-gun uit te schakelen. Natuurlijk kun je ook als een lompe beer binnenstormen, maar dan zal de tegenstand veel zwaarder zijn.

Ook kun je de ruimtes waar een sub- of eindopdracht vervuld moet worden, via verschillende wegen bereiken. En elke route kent weer andere tegenstand(ers).

Je begint elk level in Redline te voet. Niks nieuws onder de zon, zul je denken, maar waar je de vijand in Unreal of Quake op deze wijze prima aankon, daar staat te lang wandelen of rennen in Redline gelijk aan zelfmoord.

De levels bestaan namelijk voor een groot deel uit arena's en vlaktes vol heftige auto's. En te voet maak je geen schijn van kans tegen de wegmonsters. Je zult als een tomaat gesplet worden.

Gelukkig kun je zelf ook in een wagen plaatsnemen want in elk level staan auto's voor je klaar, vaak op verborgen plekken. Je dient de wagens op tijd op te sporen, anders gaat de vijand er in zitten en dan wordt het alsnog voor Tomatientje spelen.

KATTENPIS

Het instappen verloopt gemakkelijk, je loopt gewoon tegen de deur aan. Eén seconde later zit je in de cockpit en kun je gas geven. In de auto wordt Redline pas echt leuk. Het rennen en knallen kende ik al uit andere shooters, maar nu kun je vijanden ook met satanisch genoegen tegen de bumper plakken.

Het uitschakelen van vijandige auto's is lastig. Het komt dan op zowel rijvaardigheid als schietvaardigheid aan. Op alle wagens zit aan de voorkant een kanon, geladen met verschillende soorten munitie. Het is dus zaak de gemotoriseerde tegenstander voor je te krijgen en

POWER TIP

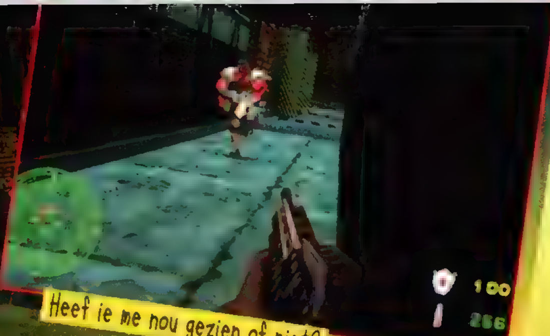
In de eerste Arena van het eerste level is er een wagen verborgen achter een van de zuilen.

Hé aso, po

Tja, die vraagt er om.



...af van die van!



Heef je me nou gezien of niet?

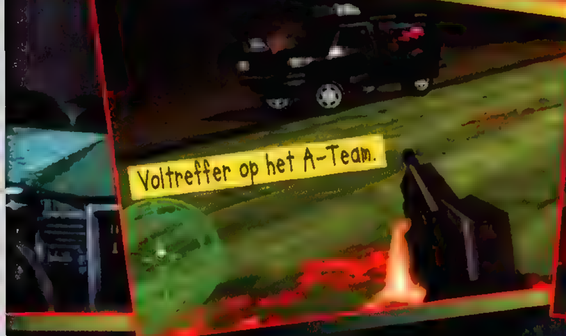
POWER TIP

Als je uit de wagen stapt om iets te onderzoeken, parkeer hem dan altijd in de buurt. Er kunnen nieuwe gemotoriseerde vijanden komen.





De achterkleinzoon van Hulk Hogan.



Voltreffer op het A-Team.



Yep, geraakt.



Daar lig je dan met je vette gun.

line

vervolgens af te drukken. En dat is geen kattenpis, maar daarover later meer. Mocht je uit willen stappen, dan volstaat een druk op de Page Down-toets. Je staat onmiddellijk naast de wagen, met een gun in je knuist.

VOETGANGERS

Redline is volstrekt lineair. Je werkt netjes level voor level af. De levels worden door FMV's aan elkaar geplakt. In zo'n filmpje krijg je op spectaculaire wijze je opdracht van je baas overhandigd. Hoewel erg fraai, zijn deze FMV's naar mijn mening wat aan de lange kant; twee minuten per filmpje is geen uitzondering. Dit haalt echt de vaart uit het spel. Zat ik net tot mijn strot vol met adrenaline na het uitspelen van het vorige level, kreeg ik een ongewenste cool-down voor de kiezen.

De tegenstand in de levels is niet bepaald eenvoudig, althans als het om de gemotoriseerde vijanden gaat. Met de voetgangers had ik in de eerste levels weinig problemen. Verderop in het spel wordt de tegenstand wel zwaarder, onoverkomelijk is het niet. De gemotoriseerde bendeleden zijn echter al vanaf het begin een pain in the ass. De vijanden kleven voortdurend aan je achterbumper en je schudt ze zonder kanon aan de achterkant ook niet gemakkelijk af. Het is dus zaak ze met wilde bochten en vette slip-akties voor je wagen te krijgen. Dit gaat het best als je gebruik maakt van je muis en de spatiebalk gebruikt om de wagen in een 90 graden slip te gooien.

De eindbazen zijn super pittig. Als je ze tegenkomt, moet je de boel regelmatig saven (dat kan trouwens overal). De spierkolossen gaan namelijk niet bepaald bij de eerste treffer liggen en hun wapens zijn van het brutere soort.

FENOMENAAL GELUID

Grafisch kan Redline overtuigen zonder echt spectaculair te worden. De karakters zijn fraai uitgedost maar komen mij wat geblokt over. De omgeving past uitstekend bij het lugubere cyber-karakter van het spel. Veel desolate gebouwen, dronken gasten en sci-fi wapens. Wat wel boven het gemiddelde uitstak waren de schitterende ontploffingen en het geluid. Met name dat laatste is fenomenaal verzorgd. Er zit veel weirde tekst in Redline en ook de techno-tracks doen het spel recht. Helemaal kicken wordt het als de lijken uit elkaar spatten. Je weet niet wat je hoort.

RAPPORT

graphics	8[0]
geluid	9[5]
originaliteit	9[5]
speelbaarheid	8[5]

+ Knallen en racen
+ [illegible]
+ Bruut geweld
- Knallen en racen tegelijk is lastig

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Accolade
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8[9]

Redline is meer dan een recht-toe-recht-aan shooter. Je zult af en toe echt je hersens moeten gebruiken en ook het racegedeelte voegt zeker wat extra's toe. Tel daarbij op de schitterende ontploffingen en het fenomenale geluid en de conclusie lijkt gerechtvaardigd dat we hier met een bovengemiddelde game te maken hebben.

J.J.



North vs. South

The Great American Civil War

North vs. South is een veldslag-simulator vergelijkbaar met games als Waterloo en Gettysburg. Dit spel laat je echter de hele Amerikaanse burgeroorlog naspelen inclusief de 'kleinere' veldslagen.

NOS & SAUS!

Ik weet nog goed dat de AVRO (ja, de AVRO!) de serie North & South uitzond. Iedere keer wanneer toenmalig AVRO-omroeper Hans van der Togt (ja, Hans van der Togt) de serie aankondigde zat ik met mijn bakje chips en colaatje (ik was nog een jong knaapje) klaar. Al was het alleen al om te horen hoe sulletje van der Togt de titel van de serie op zijn typische slijmerige camping-Engels uitsprak: 'Jaaaaah, dames en heren (kwijl), bent u er klaar voor? Hier (slijm) volgt weer een spetterende nieuwe (kwijl) aflevering van Nos & Saus!' Terwijl in de serie de oorlog zeer heroïsch werd voorgeschoteld met een kreupele Patrick Zweetsok en vele rondborstige dames met diepe decolletés, laat het spel North vs. South de gewelddadige, harde kant van de Amerikaanse burgeroorlog zien. Geen babes, geen [illegible], [illegible], schieten en [illegible] maken.

GEHINNIK

Opwallend in North vs. South is dat alle legereenheden aanwezig zijn en elke unit z'n eigen karakteristieken en naam heeft, zelfs voorraadkarren zijn aanwezig. Daarnaast geven de verschillende rangen van units aan hoe belangrijk ze zijn. Je hebt ze van voetsoldaten tot generaals. Ook is er bruut geweld in de vorm van mannetjes die schreeuwen, hinnikende paarden en wapengekletter, en na een gevecht blijven de lijken van de soldaten liggen. Wanneer je begint met spelen zie je een overzichtsmap met ikoontjes maar je kunt ook inzoomen. Als er een gevecht plaatsvindt, wordt er automatisch ingezoomd zodat je het gevecht van dichtbij mee kunt maken.

HUTJE MUTJE

Wat ik overigens zeer vervelend vind bij North vs. South is het turn-based element. Ze moeten gewoon een keer een real-time wargame variant maken op dit thema. Nu dien je netjes op je beurt wachten en zo gaat het er in een oorlog toch niet aan toe! Ook staan alle mannetjes en units (die in alle verschillende onderdelen exact op elkaar lijken) hutje mutje op elkaar gepropt en als ze stil staan, zijn het net wassen beelden. Sowieso houden de graphics niet over en doet het allemaal een beetje statisch aan. Ook is er nauwelijks verschil in omgeving, alle gevechten vinden plaats op bijna identieke (en ietwat boring) mappen.

Ha, ha, we zetten [illegible] in de bosjes.

Die brug is veeeel te smal.

Rot op met je vlag, wij hebben al drie vlaggen

De getrainde grijzen winnen waarachtig deze slinkse slag van de bange blauwen

We staan wel hutje mutje

Wie is er eigenlijk aan de beurt jongens?

RAPPORT

graphics	5,8
geluid	7,0
originaliteit	7,5
speelbaarheid	7,5

+ Details
+ Automatisch inzoomen
- Grafisch houdt het niet over
- Turn-based

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 150, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Interactive Magic
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

6,8

Als je de statische graphics, de opeenhoping van mannetjes en het turn-based karakter voor lief neemt, heb je aan North vs South een aardige game. Zeer gedetailleerd, compleet en boordevol taktiek.

JAN

POWER TIP

De blauwen zijn de Noordelijken en de grijzen zijn de Zuidelijken; het is maar dat je het weet.

review

WARHAMMER 40,000

CHAOS GATE

De demo van Chaos Gate maakte iedereen behoorlijk aan het schrikken. Het bevatte een waslijst bugs. Desondanks zag elke strategie-fan dat het derde spel uit de Warhammer-reeks een potentiële topper was. Hopelijk hebben ze de final version beter nagekeken.

POWER TIP

Nadat je beurt over is, moet je je marines verdekt opstellen achter rotsen en kratten en bovendien moet je gebukt staan (crouch). Zo houd je de meeste waardevolle units buiten het bereik van de vijand.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	9⁰

▲ Echte Warhammer
▲ Verslavend
▲ Spannend
▼ Niet bug-vrij

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 170 Mb schijfruimte, SVGA-videokaart, geluidskaart, muis, six speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: SSi/Mindscape
Distributeur: Mindscape
Tel: 020-4953010

8⁵

Ondanks het turn-based karakter en isometrische kaart is Chaos Gate geen achterhaalde shit. 'Uitermate verslavend', 'trouw aan de Warhammer-stijl' en 'spannend' zijn beschrijvingen die uitstekend bij dit spel passen.
J.J.

WARME BROODJES

De Warhammer 40.000-spellen zijn gebaseerd op het gelijknamige, razend populaire bordspel. Chaos Gate is het derde spel uit de Warhammer-reeks. Producent SSI gooide de 'rotating 3D environment' uit de tweede game weg en biedt de speler een vaste isometrische kaart. Grafisch gezien is dit duidelijk een stap terug. De battles zien er net wat minder spectaculair uit dan voorheen.
SSI wilde de oude, beklemmende sfeer van de originele Warhammer bordgames echter terug. Wereldwijd spelen immers tienduizenden mensen het bordspel en als al die mensen deze game nu eens kopen, dan…

LORD ZYMRAN

Chaos Gate is een squad-level, turn-based tactical action-game en dat is in een tijd waarin real-time rules, altijd link. De meeste gamers vinden turn-based games zo traag als dikke stront. Bij Warhammer valt het met die dikke stront wel mee. Natuurlijk moet je nog steeds je beurt afwachten, maar deze tijd kun je prima gebruiken om je taktiek bij te stellen. Want strategisch inzicht heb je bij CG absoluut nodig. Het draait in CG allemaal om de strijd tegen de kwade Lord Zymran en zijn Chaos Marines. Deze big-time asshole heeft de boel flink op stelten gezet. Als commander van de Space Marines dien jij Zymron een lesje te leren.
Hoe je dat doet, daar laat CG je helemaal vrij in. Je kunt een complete campagne afwerken, enkele 'vaste' scenario's spelen of je vastbijten in een random scenario. Met name dankzij de aanwezigheid van de random scenario-builder gaat CG lang mee.

GEBRUIKERSVRIENDELIJK

In totaal beschik je over veertig marines, verdeeld over acht squads van vijf. De squads hebben verschillende kwaliteiten (tactical, terminators, enz.) en je kunt de marines zelf bewapenen.
CG is zeer gebruikersvriendelijk. Tijdens de battles lichten die icons in je scherm op die je op dat moment nodig hebt. Verder verschijnt er bij elk ikoontje een korte verklaring zodra je er met je muis op staat en bevat het spel een encyclopedie, met alle gegevens over de troepen.
De gameplay verloopt soepel. De marines doen precies wat je wilt en je kunt de aktie via de diverse knoppen snel laten verlopen. Irritant is wel dat het camerastandpunt tijdens de battles constant verandert, waardoor je af en toe het overzicht dreigt kwijt te raken. Dit 'gezap' vindt echter alleen plaats tijdens de beurt van de vijand.
Verder stoppen de marines soms uit zichzelf, ook al heb je hen de opdracht gegeven door te lopen en voldoende aktiepunten voor deze wandeling. SSI wil hier echter de gamers mee helpen. De marines stoppen namelijk op het moment dat ze een vijand kunnen raken of zelf onder schot komen zonder dat ze genoeg punten hebben om zich te verdedigen. Eigenlijk een handig hulpje dus. Onvergefelijk is dat ik nog steeds een paar bugs aantrof. Zo laat je muis een reeks van cijfertjes achter als je gaat spelen. Foei!



Capture THIS flag and you are dead.


Kijk uit waar je loopt!
Voor je het weet ben je burned!


We komen in vrede. NOT!


Die demon, die!


Turn-based maar geen dikke stront.

WARZONE 2100

Command & Conquer maar dan in 3D en beter, mooier en koeler. Dat belooft Eidos Interactive ons met zijn nieuwste Real Time Strategy spel Warzone 2100. Bring it on!

3DEE, HOLADIEJEE

Het is het jaar 2100 en de aarde ligt in puin nadat een foutje met een satelliet ervoor gezorgd heeft dat de grootste steden in de wereld bestookt werden met atoomwapens.
De overlevenden van dit drama splitsten zich in groepjes en gingen elkaar te lijf met behulp van robots en ander futuristisch wapentuig. Hun inzet was heerschappij over de wereld, of wat daar van over was in ieder geval.
De makers van het spel, Pumpkin studio's, geven blijkbaar niet veel om originele verhaaltjes en laten we eerlijk zijn, wat maakt het ook uit? Het gaat bij dit soort games om het knokken en ik kan je zeggen dat ze op dat vlak heel wat creatiever te werk zijn gegaan.
Warzone 2100 is ten eerste helemaal in 3D en dat gaat zelfs op de PlayStation nog redelijk goed. De graphics zijn oké en om de problemen met de overzichtelijkheid van de camerastandpunten een beetje buiten de deur te houden, mag je zelf kiezen hoe je het spel wilt spelen en kan je ten alle tijde switchen tussen de verschillende battlemodes. Je kunt het spel bijvoorbeeld spelen door één unit te zijn en de rest volgt je automatisch of je kunt, C&C-style, een heel zooitje gasten en tanks selekteren en daarmee een basis binnen wandelen.

HET ULTIEME WAPEN

Natuurlijk is het ook zaak om zelf een basis te bouwen en eerst een aantal aanvallen af te slaan voordat je een beetje een leger hebt opgebouwd waarmee je iets terug kunt doen; je weet hoe dat gaat met dit soort spelletjes. Warzone 2100 is alleen anders als het aankomt op het researchen van nieuwe wapens. Je kunt namelijk onderdelen die je vindt of op de vijand verovert, laten researchen en er vervolgens zelf wapens van samenstellen. Dat is aardig gevonden en het werkt ook goed. Het is leuk om op zoek te gaan naar het ultieme wapen en er vervolgens een leger mee uit te rusten.
In totaal zijn er meer dan 400 verschillende technologiën waaruit je meer dan 2000 verschillende soorten wapens kunt samenstellen. Nu moet ik er wel bij zeggen dat het steeds een kwestie is van variëren op een thema want een tank blijft een tank of er nou een kanon op zit of een laser-ding.

EEN WEEKJE LATER

Nadat ik Warzone 2100 een weekje heb gespeeld, moet ik wel toegeven dat ik m'n twijfels heb over dit spel. Dat komt niet omdat de missies saai zijn of zo maar meer omdat ik me afvraag of 3D wel echt zo geschikt is voor dit soort games. Ik bleef me ergeren aan een aantal zaken zoals overzicht, duidelijkheid en snelheid en dat waren nu precies de dingen die bijvoorbeeld C&C en Warcraft zo ontzettend goed maakten.







RAPPORT

graphics	8°
geluid	8°
originaliteit	7°
speelbaarheid	7°

▲ [illegible]
▲ [illegible]
▼ [illegible]
▼ Stom verhaal

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Pumpkin Studio's
Distributie: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



Warzone 2100 is een lekker spel voor iedereen die ook eens real time strategisch oorlog wil voeren in 3D. Maar aan het eind van de rit zul je je toch weer gaan afvragen waar je die CD-tjes van C&C en Warcraft ook alweer had gelaten want dat blijven toch de meesters.
BORIS



POWER TIP
Check www.warzone2100.com/







Toca 2 Touring Cars

Als je Toca Touring Cars 2 opstart, lijkt het erop alsof je een kopie van Toca 1 in je PC hebt zitten. Ongeveer dezelfde auto's, dezelfde circuits... Maar schijn bedriegt.

IDEALE MIX

Jan was in maart 1998 lyrisch over Toca Touring Cars Championship. Volgens hem waren speelbaarheid en realisme keurig in balans, en ook in Toca 2 is die ideale mix wederom gerealiseerd. Het spel greep me vanaf het eerste moment bij de kladden en ik ben bang dat het bestandje met gesavede races nog wel even op mijn PC blijft staan, want deze racer is mega-verslavend.

HARDE CASH

Op het eerste oog verschilt Toca 2 niet al te veel van Toca 1. Dezelfde wagens (Renault Laguna, Honda Accord, Ford Mondeo, enz) en dezelfde circuits (Silverstone, Donnington, Brandshatch, enz). Is Toca 2 dan een snel in elkaar geflanste add-on, puur bedoeld om harde cash te scoren? Nee, nee en nog eens nee! Schoonheid zit hem in dit geval in kleine dingen.
Ten eerste zijn er twee nieuwe modes aan het spel toegevoegd, te weten de Challenge mode en de Support Cars Championship. In de Challenge mode werk je de wedstrijden in Arcade-stijl af. Winnen levert bonustracks op. Daarnaast moet je steeds binnen de tijd de checkpoints halen. Haal je die niet, dan is het einde race en mag je weer van voren af aan beginnen. In de Challenge mode kun je ook wat bruter met de wagens omgaan.
In de Support Cars Championship rijd je met bolides uit andere race-klassen. Hoe meer wedstrijden je wint, des te sneller het type wagen wordt dat je onder je kont krijgt. Erg leuk.

FINE TUNEN

Mijns inziens koop je Toca 2 echter vooral voor de realistische aktie met de Touring Cars. Was die aktie in Toca 1 al uitmuntend, hij is er in Toca 2 alleen nog maar beter op geworden.
Allereerst zijn de graphics nog frisser. Zo is het rijden in de mist een lust voor het oog. Alle noodzakelijke details zijn ook aanwezig: opspattend water, rokende banden, remlichten en ga zo maar door.
Een leuk nieuw detail is de pitstop, die je tijdens de wedstrijden om het kampioenschap verplicht moet maken. Je kunt zelf bepalen wanneer, zodat taktiek nu ook een belangrijke rol gaat spelen.
Er zijn in Toca 2 enkele mogelijkheden om de wagens af te stellen. Je kunt hier eigenlijk beter spreken over fine tunen. De remmen, de banden, de vering kun je aanpassen en dan heb je het feitelijk wel gehad.
Fine tuning is trouwens nauwelijks nodig, want de wagens rijden standaard heerlijk. Je voelt de snelheid op het rechte stuk en je kunt de wagens door de bochten heen trekken. Rijden vanuit de cockpit view is misschien niet ideaal maar het geeft wel een schitterend beeld van de race. Je ziet de coureur (jezelf dus) dan echt schakelen.
Ook het geluid is schitterend. Sinds mijn ritje in een Ferrari op Le Mans weet ik dat de motoren van racewagens hoog klinken en knetteren als je in snelheid teruggaat. Ditzelfde geluid trof ik aan bij Toca 2.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	9⁵

- Ultieme race-game
- Ideale mix realisme en speelbaarheid
- Zelfs details kloppen
- Uitstekende motorgeluiden

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

9⁰

Toca Touring Cars 2 mag zich wat mij betreft scharen in het rijtje ultieme racegames. Alles klopt gewoon: de besturing, het geluid, de beelden... Deze game komt erg dicht in de buurt van de real thing.
J.J.

Moet je Eurosport eit te kijken

De curvestones zijn wel hard nodig

De start is altijd spectaculair

Imponerende beelden

En het geluid is ook prachtig

Zeg je car maar even op het plaatje

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

Omdat Ed op dit moment zowel hoofd- als eindredakteur is en van z'n strot tot z'n billen vol zit met werk, mocht ik het allereerste F1-spel op de Dreamcast voor m'n rekening nemen.

EVEN WENNEN

Monaco Grand P[illegible] is de eerste F1[illegible] op Sega's 1[illegible] monster. [illegible]er-wachti[illegible] wa[illegible] ho[illegible]pannen [illegible]n ander [illegible] die we al [illegible]der bekeken hadden, Sega Rally 2, een waar kunstwerkje was. Wel, MGP2 op de DC benadert in grafisch opzicht zonder enige twijfel de vaak hoogstaande kwaliteit van F1-racers op de PC. Mooi om naar te kijken, waarbij het complete zaakje zeer vloeiend verloopt (met name de schermopbouw) en de vele cameraviews absoluut een duit in het zakje doen.

Natuurlijk draait het in een game niet alleen om mooie beelden. Zeker in een spel als dit is de gameplay een essentieel onderdeel van het totaalplaatje. Ik moet wat dat betreft zeggen dat de bediening vooral in het begin wel even wennen is, maar na een tijdje zul je merken dat je wat meer grip op de wagens en op de parcours (alle officiële F1 trajekten) krijgt.

ONTELBARE AFSTELLINGEN

Over grip gesproken: wie veel verstand heeft van zo'n wagen kan zijn geluk niet op met de ontelbare afstellingen die je in de Simulatie mode tot je beschikking hebt. Misschien zijn het er wel té veel, want eer je naar jouw idee de juiste aanpassingen aan de wagen gedaan hebt, ben je al snel een kwartier verder. Wel is het zo dat de minste of geringste verandering merkbaar is op het circuit. Ook de verschillende (prachtig uitgewerkte) weersomstandigheden met bijbehorende effekten hebben hun uitwerking op zowel de wagen als de baan. Tja, daar is het nu eenmaal de Simulatie mode voor. Geef mij echter maar de Arcade mode, waar je zonder schade en al die afstellingen lekker de snelste tijden kunt aanvallen in de Time Attack mode, of de Championship mode, waarbij je in alle Grand Prix wedstrijden aan de start moet verschijnen. Zowel in de Simulatie- als de Arcade mode kun je kiezen uit een van de 22 beschikbare coureurs (wiens fiktieve namen veranderd kunnen worden om het realiteitsgehalte wat te verhogen) die uitkomen voor 11 verschillende teams. En als dat nog niet genoeg is, kun je ook nog kiezen voor de Retro mode, waarin je met een vooroorlogse bak een echte ouderwetse race kunt rijden. Eventjes leuk voor de afwisseling, maar waar het allemaal om draait is toch het racegeweld van de negentiger jaren.

IT'S ALL GOOD?

Tot zover is alles all good, maar toch bespeurde ik enkele minpuntjes. Zo lijkt het er soms op alsof de bolide, wanneer je bijvoorbeeld in het gras of grind rijdt, er als het ware opgeplakt lijkt te zijn. Alsof ie er niet thuishoort, laten we maar zeggen. Ook is het zo dat de analoge stick in combinatie met de L en R-knoppen, die naar mijn mening het beste gebruikt kunnen worden om gas te geven en te remmen, niet altijd voor een even accuraat resultaat zorgen. Dit is echter eerder te wijten aan de vorm van de joypad dan aan de game zelf, dus zal ik dit puntje niet al te zwaar mee laten tellen in mijn eindoordeel.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	7,8
originaliteit	8,4
speelbaarheid	8,0

+ Oog voor detail
+ Veel opties
+ Vloeiende schermopbouw
- Besturing soms wat lastig

DREAMCAST
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

8,2

Monaco Grand Prix 2 is een moeilijke, maar goed speelbare en realistische F1-sim geworden, die ongetwijfeld de standaard zal zetten voor soortgelijke racegames op de Dreamcast. Een geslaagd debuut der helve.

SKATE





FEEL THE POWER



Nog meer informatie hebben over de nieuwste games, tips & trucs en inside information?
Iedere maand gratis bij je thuisbezorgd? Guldens voordeel hebben?

WORD DAN NU SNEL ABONNEE

Je krijgt dan maar liefst **fl. 12,90 korting op een jaarabonnement.**
In plaats van fl. 65,40 betaal je slechts fl. 52,50 voor 12 nummers!

Stuur de antwoordkaart op (vind je in het blad) of bel tijdens kantooruren met 023 - 5566605 of e-mail je gegevens
o.v.v. POWERDEAL 12 nummers voor fl. 52,50 naar Power@bpa.nl

Street Skater

Ondanks de populariteit van het skaten zijn er maar weinig skategames op de markt. Electronic Arts hoopt deze doelgroep aan te spreken en in de voetsporen te treden van oldskool skate games als Metro en 360 degrees.

RAPPORT

graphics	7°
geluid	7°
originaliteit	7°
speelbaarheid	7°

- ▲ Veel skategames zijn er niet
- ▲ Spektaculaire Jumps
- ▼ Geen analoge besturing
- ▼ Verveelt erg snel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: EA/Micro Cabin
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

7°

Het feit dat er niet echt veel skategames op de markt zijn, maakt dit spel toch wel een hebbedingetje voor de echte skater. Gamers die nog nooit een paar Vans hebben gehad of nog nooit een olliekickflip hebben geprobeerd, raad ik aan om met een grote bocht om dit spel heen te lopen.

SKATEN MET DIE HAP!

Electronic Arts wil nog weleens games uitbrengen waarbij niet zo zeer naar de kwaliteit van het spel wordt gekeken alswel naar de verkoopbaarheid ervan. Vanuit dat oogpunt kan Street Skater een goede zet zijn maar vanuit het oogpunt van de hardcore gamer is het een spel om niet al te lang bij stil te staan.
De opbouw van het spel heeft veel weg van wat we gewend zijn van diverse snowboard games: een paar tracks, Big Air, Half Pipe en Freestyle die in dit geval plaatsvinden in LA, New York, Tokio of een groot stadion.
Er kan gekozen worden uit een aantal characters. De een gaat wat harder en de ander kan wat hoger springen. Vervolgens moet er gekozen worden uit een verzameling boards waarbij elk exemplaar weer andere eigenschappen heeft.
Geen wereldschokkende verrassingen in de opzet dus maar laten we maar eens gaan skaten met die hap!

MWAAAH

De skate ervaring die je krijgt als je het spel speelt zit ergens in het midden tussen "mwaaah, het is wel oké" tot "mwaaah, het had wel wat beter gekund". De conclusie is snel getrokken. Het spel is wel oké maar had ook wel wat beter gekund. Snap je?
De besturing is acceptabel maar soms een beetje stroef, temeer het spel geen analoge joypad ondersteunt. Iets wat ik vandaag de dag onvoorstelbaar vind. Want laten we eerlijk wezen, hoe moeilijk kan het zijn om zo'n optietje te ondersteunen? Juist, dat dacht ik ook.
De aktie barst los als je voor het eerst over een obstakel springt. Je skatertje maakt dan de meest vette moves alsof het helemaal niets is.
Een stem die commentaar geeft, gaat helemaal uit zijn dak en je score neemt astronomische proporties aan.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik mezelf wel een hele gozer vond toen ik al die stoere trucs uit mijn mouw schudde maar naarmate ik in de gaten kreeg dat het allemaal maar show was en dat ik in feite maar weinig invloed had op wat ik deed, was de teleurstelling groot.
Dat springen is trouwens niet meer dan op het juiste moment op het juiste knopje drukken, dat moet ik er wel even bij vertellen.
Al met al zijn het de kleine puntjes die in de beoordeling van dit spel de doorslag geven. Het spel heeft zijn mooie momenten en zijn schaamteloze dieptepunten maar waar het allemaal om draait, het nabootsen van de ultieme skate ervaring dat lijkt voor deze streetskaters net te hoog gegrepen.

POWER TIP
Niet doen als je net











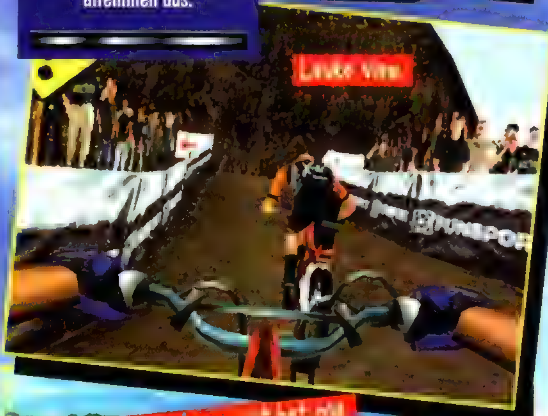


DOWNHILL MOUNTAIN BIKING No Fear

POWER TIP

Neem de bochten nooit te kort omdat de kans groot is dat je vast komt te zitten. Ruim nemen, en tijdig afremmen dus.

Ons landje staat nou niet echt bekend om haar heuvelachtige gebieden. Misschien is dat ook wel de reden waarom mountainbike games niet bepaald populair zijn. Wellicht dat deze game hier verandering in kan brengen.





Jou verlies ik niet meer uit het oog.



Dat wijffie weet van wanten.



Hebben ze ook sneeuwkettingen voor die fietsen?



Gezellig crossen door de bossen.



HOLLANDSE DREMPELS

In landen als Amerika is mountainbiking immens populair, mede dankzij de vele rots- en bergachtige gebieden die dat land rijk is. Wil je hier een beetje aan de slag met zo'n fiets, dan kun je het beste een trip naar de Belgische Ardennen maken. De Utrechtse heuvelrug of de Limburgse bossen lenen zich eveneens voor wat fietsspektakel, maar dan heb je het volgens mij ook wel gehad.

Wie in de grotere steden beschikt over zo'n bike, en al compleet uit z'n pan gaat bij het nemen van een verkeersdrempel, zal zijn geluk niet op kunnen met Downhill Mountain Biking.

DE TRUKENDOOS

Deze game kent een vierentwintigtal parcours en acht verschillende coureurs die allemaal over specifieke kwaliteiten beschikken.

De trajekten liggen verspreid over de gehele aardkloot; zo beland je het ene moment in de Matukituki Rapids (wie kent ze niet) in Nieuw Zeeland, en het andere moment weer in een oude Spaanse mijn.

Naast de Single-, Two player- en Multiplayer mode, kun je ook kiezen voor de Single Race en natuurlijk de Championship mode. Een leuke toevoeging is overigens het zogenaamde Trick-parcours, dat vrijkomt nadat je het kampioenschap succesvol hebt afgesloten. Hier kun je jezelf compleet uitleven met een stuk of veertien verschillende trucjes die je op extreem hoge heuvels doen dient uit te voeren om zo een maximaal punten te vergaren. De Championship mode is echter de meest interessante.

MISSELIJKMAKEND

In de laatstgenoemde mode start je met een standaard bike, en dien je in één gebied door middel van een knock out-systeem drie (van de in totaal zestien) coureurs te verslaan. Win je alle drie de ronden, dan mag je een leuk prijsje in ontvangst nemen en krijg je bovendien een speciaal accessoire om je bike te upgraden. En dat is wel nodig ook, daar zowel de parcours als de tegenstanders alsmaar lastiger worden.

De weggetjes zijn vaak smal, soms té smal, waardoor je meer dan eens je (soms bijna misselijkmakende) snelheid verliest. Overigens is het niet zo dat je onbeperkt op je pedalen kan trappen, omdat hiervoor een speciaal metertje in het leven geroepen is. Hier zul je taktisch mee om moeten springen, bijvoorbeeld door op de weggetjes die steil naar beneden lopen diep over je stuur heen te buigen zodat je zonder te trappen toch meer snelheid maakt. Vooral met de analoge bediening wil dat wel eens lastig zijn, omdat je op die manier bij de minste of geringste beweging naar links of rechts bijna tegen een rots, hek of boom knalt.

ZITVLEES KWEKEN

De parcours zijn vrij afwisselend, hoewel het in de moeilijkere levels variaties op de standaard tracks betreft. Wel zijn deze een stuk langer, zodat je aardig wat zitvlees zult kweken.

Het grafische gedeelte is goed verzorgd maar in deze bèta-versie liet de besturing nog regelmatig te wensen over.

Desondanks kan gezegd worden dat er behoorlijk wat vaart en spektakel in No Fear Downhill Mountain Biking zit, zodat het voor de fans zeer zeker een game zal worden om naar uit te kijken.

RAPPORT

graphics	7^{8}
geluid	7^{6}
originaliteit	8^{2}
speelbaarheid	7^{0}

- ▲ [illegible]
- ▲ Veel variatie
- ▲ [illegible]
- ▼ [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Mountainbike games zijn in ons land (nog) nauwelijks te vinden, maar dat ze heel leuk kunnen zijn om te spelen, bewijst No Fear DMB. Het is tenminste weer eens wat anders dan het hedendaagse gemotoriseerde geweld.

SKATE

Ook Acclaim, dat op de PC furore maakte met games als Turok en Forsaken, waagt zich aan het real-time strategy genre dat gekenmerkt wordt door moordende concurrentie. En voor een eerste keer doen ze het helemaal niet slecht.

RAPPORT

graphics	8³
geluid	8³
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	8⁴

+ Sneaken en stelen
+ Camera-opties
+ 3D
- Ik heb het een beetje gehad met robots als units

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁰

Machines is een fraaie 3D real-time game met een camerasysteem dat alle lof verdient. Ook de Spy- en Steal-opties geven het genre weer een aardige draai. Voorlopig kan ik echter even geen strategy game met robot-tank units meer zien.

3D REAL-TIME STRATEGY

Dat 3D zich inmiddels in het real-time genre aan het opdringen is, mag geen onbekend gegeven zijn. De nieuwe (wanneer komt 'ie nu eindelijk?) C&C doet het zonder. Games als Battlezone en Uprising probeerden het wel, maar bleven steken in de aktie, waardoor beide games meer een first-person shooter feel met veel strategische elementen kregen, in plaats van echt te kunnen spreken van 3D real-time strategy. Het voorlopig uitgestelde Earth 2150 doet het wel, maar Topware had dan ook wat ervaring met Earth 2140.

Acclaim heeft heel slim gekeken naar al die games en die gecombineerd met een van de populairste real-time strategy games van 1998: Total Annihilation. Met het gevolg dat Machines drie vierde Total Annihilation en één vierde Battlezone is, en daar een aantal aardige features doorheen mixt.

KENNIS IS MACHT

Je units zijn in Machines, niet geheel verrassend, machines. Robot-tank voertuigen die ietwat insektachtig aandoen. Je kunt je units aanpassen door research en verschillende combinaties te maken van onderdelen, wapens en shields.

Voor dergelijke research zijn verschillende labs nodig, waarin de speler bepaalt wat onderzocht gaat worden. Dit technologische element is erg interessant. Je kan in andermans basissen sluipen en de kennis en onderzoeksresultaten die jouw tegenstanders hebben vergaard, jatten en zelf gebruiken, ervan uitgaande dat je één van je eigen units veilig in een vijandelijke basis krijgt.

CAMERA

Dat binnensluipen zorgt voor een gameplay die verder gaat dan de meeste RTS-games. Geleend (of gejat) van Battlezone, kan je ieder moment in het spel in een van je units jumpen en die vanuit een cockpit view controleren. Van hieruit kan je je eigen basis verkennen of die van de vijand.

Sowieso is het camerawerk erg netjes gedaan want je kunt met een standaard, top-down view je basis bekijken, maar de 3D capaciteit van het spel laat je tevens roteren en in- en uitzoomen naar elk gewenst punt: opzij, van boven ,van onderen, hoe je maar wilt, plus zicht vanuit een unit. En het detail gaat vanuit geen elke camerahoek verloren. Dat is een puike job die het speelgenot zeker ten goede komt en met name het Spy-gedeelte een extra dimensie geeft.


Shit, wil ie niet starten!


Kom maar uit je hokje!

POWER TIP
Plaats je research labs zo ver mogelijk achter in je basis of op een plaats waar vijandelijke units niet zo snel kunnen binnendringen.


Spacy lichteffekten.

Machines

Op basis 'Zandvoort aan zee' was het weer een drukte van belang.


Flash. Boem. Biest.

Veel detail in 3D omgevingen leveren fraaie duinlandschappen en bergen op.

Zie de maan schijnt door de bomen, makker staakt uw wild geraas...

STREETWARS

Heb je het een beetje gehad met die serieuze godsims? Verlekker je dan eens aan Streetwars, het onofficiële vervolg op Constructor.


Misschien willen ze nu wel verkopen?

SLINKS
Streetwars komt van Studio 3 (voorheen System 3) en Constructor kwam van Acclaim, vandaar dat ze niet de naam Constructor 2 mochten gebruiken, maar dat is het dus in feite wel. Ook in Streetwars ben je weer een slinkse huizenbouwer die geen enkel middel schuwt om de macht te krijgen in de stad. Op Al Capone-achtige wijze koop je panden op, bouw je nieuwe huizen en controleer je grote delen van de stad om je invloed als een olievlek uit te breiden en uiteindelijk de alleenheerschappij te verkrijgen. Pas echter wel op want andere bendes zijn ook aktief en zitten echt niet op jouw concurrentie te wachten.


Menno Buch eat your heart out!



De baas geeft orders.

THE MOB
Je speelt in vijf verschillende grote Amerikaanse steden steeds met elk tien missies, of je speelt een campaign. In iedere stad moet je dus langzaam maar zeker de boss worden.
Om meer arbeiders te krijgen die huizen voor je gaan bouwen, heb je een aantal simpele huizen nodig waar zij in kunnen werken. Zo vergaar je weer nieuwe arbeiders. Heb je voldoende werkvolk dan kun je ze transformeren in huurmoordenaars of later zelfs in gangsters. Met deze mannen kun je echt vuile klusjes gaan opknappen zoals omkooppraktijken, afpersingen of het plaatsen van bommen. Als na verloop van tijd grote delen van de stad in jouw bezit zijn, kun je bijvoorbeeld striptenten, bars en andere louche clubs neerzetten. Zo wordt het echt een mob city met een cartoon knipoog.

MINI
De bediening en de interface zijn ten opzichte van Constructor behoorlijk aangepast. Het is allemaal overzichtelijker en makkelijker te bedienen en dat komt de gameplay zeer ten goede. Alleen vind ik dat de diverse menuutjes en informatieve schermpjes, waneer ze open staan, nog steeds te veel ruimte innemen waardoor het eigenlijke speelveld te klein wordt en je huisjes en mannetjes tot een soort mini-wereld worden gereduceerd. En die schermen en menubalkjes heb je wel nodig dus wegklikken zal je ze niet zo snel doen. Het is wat muggenzifterig, maar ik moest het even kwijt. Desalniettemin is Streetwars een zeer geinige game, alleen had ik wat meer van mijn slinkse akties in de gameplay terug willen zien.

RAPPORT

graphics	7^8
geluid	8^3
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^2

- ▲ Zeer lollig en absurd
- ▲ Afpersen en andere illegale praktijken
- ▲ Eenvoudige bediening
- ▼ Beetje simpele in-game graphics

PC CD-ROM
Prijs: Niet verstrekt
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 77 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555



Net als zijn voorganger, is Streetwars een zeer komische en originele bouwsim. De verbeterde bediening en interface maken het spel direkt speelbaar. Als je Gangsters: Organised Crime te moeilijk vond, maar wel graag de corrupte maffioos wilt uithangen, dan is dit je kans!
JAN


Brand aan de overkant!


Ik zeg het je, de buurt holt achteruit.


Een echte vent gebruikt cement!


Relaxen in de striptent.

Hell-Copter is een heli-shooter waar je niet alleen kramp van in je vingers krijgt, maar ook nog eens pijnscheuten in je kop. Want strategie speelt een belangrijke rol in deze game.

BRUUT WAPENTUIG

Het einde van de Koude Oorlog was voor veel heethoofden een goede reden om er op aarde een ongelooflijk bende van te maken. De machtigste landen besloten daarop de handen ineen te slaan en een speciale eenheid in het leven te roepen om dit zooitje ongeregeld een lesje te leren. Jij speelt de bevelhebber van deze special force, Kolonel Senston genaamd.

HC is opgebouwd uit volstrekt lineaire missies. Haal je het einde van missie 1 niet, dan zul je missie 2 nooit zien. Of je moet de boel bedotten en naar de cheats grijpen. Maar dat doen echte PU'ers niet, toch? Je krijgt aan het begin van elke missie een uitgebreide briefing, plus een landkaart met alle vijanden daarop. Deze kaart kun je tijdens het battlen op elk gewenst moment terughalen. Vervolgens moet je in een van de drie aanwezige helikopters stappen.

Elke chopper heeft z'n eigen specifikaties. De eerste, de Dragonfly, is licht en wendbaar, maar bezit daarentegen weinig bruut wapentuig. De Vulture, mijn favoriete chopper, is groot en tot de tanden bewapend en daardoor niet bepaald wendbaar. De derde heli, de Scorpio, zit er net tussenin.

BEPAAL JE STRATEGIE

De twintig missies vinden plaats in een schitterend 3D landschap. Bosjes, gebouwen en voertuigen zijn zeer gedetailleerd weergegeven.

Elke missie is anders van opzet. De ene keer moet je een reddingsoperatie uitvoeren, de andere keer gewoon lomp een basis vernietigen en de keer daarop escorteer je weer een konvooi. De enige constante is dat je steeds van punt A naar B moet. Maar hoe je dat doet, mag je zelf bepalen.

De keuze is sterk afhankelijk van de hoeveelheid munitie en levens die je hebt. Omdat een kapotgeschoten objekt munitie, raketten, bommen of leven oplevert, kun je er voor kiezen frontaal in de aanval te gaan om powerups te bemachtigen. Als je goed in je vel zit en je het gevaar daarom liever ontloopt, dan kun je af en toe om de vijand heen vliegen. Je hoeft namelijk niet alle vijanden dood te schieten om een missie te volbrengen. Als je de opdracht(en) hebt vervuld, is de missie klaar.

Deze opzet was even wennen voor mij. Je knalt je doorgaans helemaal suf in een shooter; alles moet immers dood. Met deze instelling ging ik dan ook de derde missie aan. Al gauw bleek dat ik juist overal voorbij moest vliegen om een of ander lugubere gast op te blazen, die per heli wilde ontsnappen.

Ssst, ze slapen nog.



HELL-COPTER

Gelukkig staan je collega's je af en toe met raad en daad en soms ook kogels bij.

SAM-INSTALLATIE

Eigenlijk heb ik vrij weinig op Hell-Copter aan te merken. De graphics zijn fraai en het spel kent ongelooflijk veel aktie (het stikt werkelijk van de verschillende soorten vijanden), is zeer lang speelbaar (in de Hard mode ben je zeker een paar uur met een missie bezig), en heeft een uitstekende besturing.

Het enige minpunt dat ik kon vinden, is de camera-voering; de camera draait los om de heli's heen. Dat levert prachtige beeldjes op, maar het uitzicht wordt hierdoor beperkt. Hierdoor kun je niet goed zien waar de vijand zich bevindt. En zo'n SAM-installatie is dan altijd sneller dan jij, met alle nare gevolgen van dien.

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	8^5
originaliteit	8^5
speelbaarheid	9^0

- ▲ Veel kanonnenvoer
- ▲ Strategisch denken
- ▲ Gelikte graphics
- ▼ Uitzicht

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Drago Entertainment
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363



Hell-Copter is een vette shooter die behoorlijk strategisch denkwerk vereist. Bovendien ken ik maar weinig games waar de vijanden zo dik gezaaid zijn. Je komt af en toe ogen en vingers te kort.



Wat nou, ik kom er niet in.

POWER TIP

In de eerste missie heb je het meeste succes met de snelle en wendbare Dragonfly.



Alles nog kapot.



Zij zijn groot en ik ben klein...



Jazz Jack Rabbit II

THE SECRET LEVELS

The Secret Levels van Jazz Jack Rabbit II levert veel waar voor weinig geld. Voor een zacht prijsje krijg je het gehele JJR II-spel, tien splinternieuwe levels met een hoog ei-gehalte en de 28 beste user-levels. Dat zijn dus in totaal zeventig levels vol krankzinnige konijnenkolder.

PAASEIEREN

De bedenker van het geestelijk gestoorde konijn Jazz Jack, Haarlemmer Arjan Brussee, is met zijn bedrijf Orange Games en enkele tekenaars van Epic een half jaar bezig geweest met het produceren van de nieuwe 'secret levels'. Aan het uiterlijk van de platforms is niet al te veel gesleuteld. 'Never change a winning team' moeten ze gedacht hebben. Gamers die JJR II al uitgespeeld hebben, zullen zich daardoor onmiddellijk thuisvoelen in de nieuwe levels. Het enige dat echt afwijkt, zijn de overal rondslingerende paaseieren.

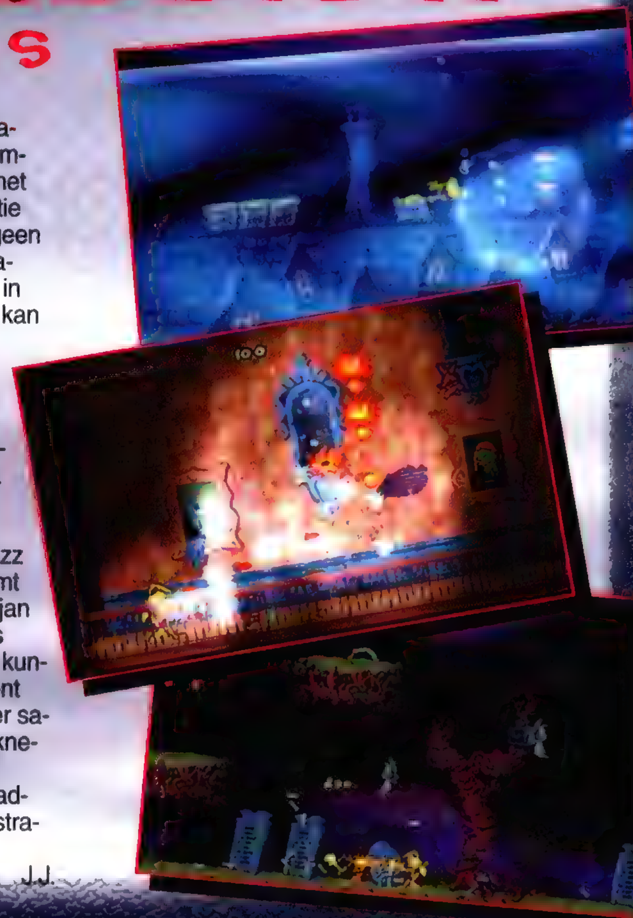
BRUUT

Persoonlijk vond ik de aktie er in de nieuwe 'secret levels' wat bruter op geworden. Er valt echt bijzonder veel te knallen. Blijkbaar hadden ze een overschot aan schilpadden bij Orange Games, want hoe vaak ik Stoffel niet op de korrel heb genomen...
Een andere goede move is het uitbreiden van het aantal karakters. Naast Jazz en Spaz kun je nu ook kiezen voor Lori, de pluizige variant van Lara. Deze kittige 'rabbitch' doet zeker niet onder voor haar mannelijke collega's en springt lekker op en neer en maakt sierlijke butt-stomps.
De user-levels borduren vooral voort op de al bestaande levels. En dat is leuk om te zien en te spelen. Het leverde mij in ieder geval een gelukzalig weerzien op met de stonede duizendpoot.

DEEL 3?

Liefhebbers van razendsnelle platform-aktie zullen zich met deze speciale editie van JJR II zeker geen buil vallen. Ook gamers die JJR II al in het bezit hebben, kan ik deze editie aanraden. De tien nieuwe secret- levels en de 28 user-levels vormen immers bijna een nieuw spel.
Of er in de toekomst nog een Jazz Jack Rabbit III komt weet bedenker Arjan Brussee trouwens niet. Het zou best kunnen. Op dit moment wijdt hij zich echter samen met zijn werknemers volledig aan Core, een action-adventure met veel strategie-elementen.

J.J.

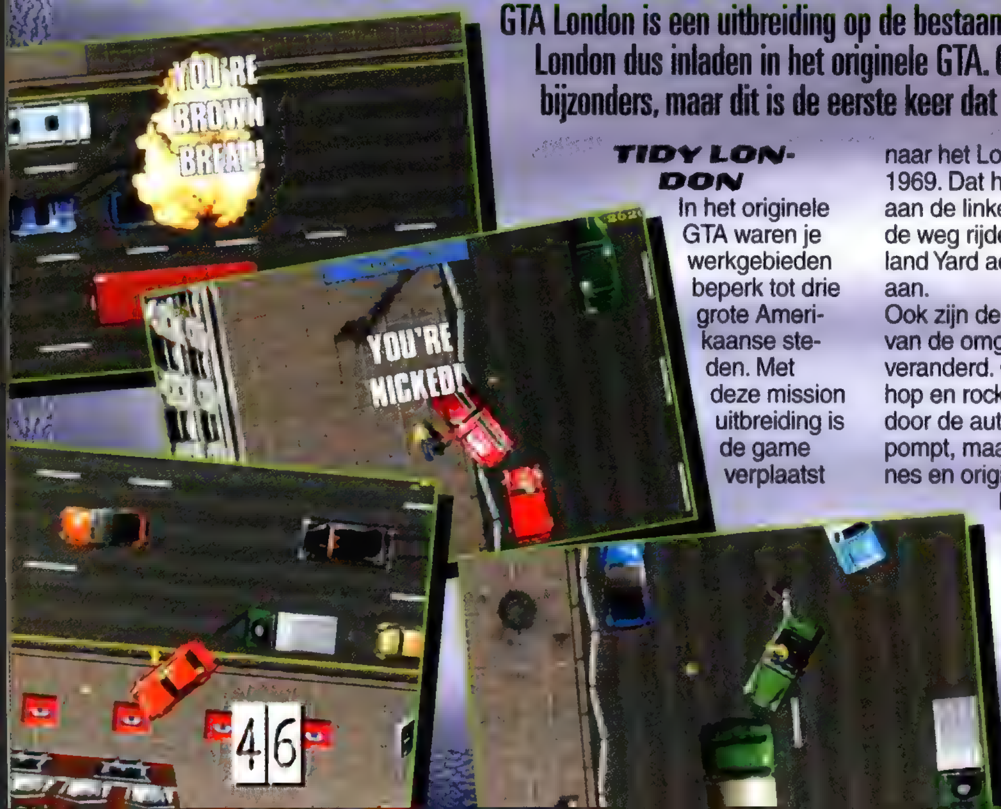


Kwartet

GTA LONDON

EERSTE MISSION PACK VOOR PSX

GTA London is een uitbreiding op de bestaande game. Je moet de disk van GTA London dus inladen in het originele GTA. Op de PC zijn game updates niks bijzonders, maar dit is de eerste keer dat dit voor de PlayStation gebeurt.



TIDY LONDON

In het originele GTA waren je werkgebieden beperkt tot drie grote Amerikaanse steden. Met deze mission uitbreiding is de game verplaatst naar het London van 1969. Dat houdt dus in; aan de linkerkant van de weg rijden en Scotland Yard achter je ass aan.
Ook zijn de geluiden van de omgeving totaal veranderd. Geen hiphop en rockmuziek die door de autoradio pompt, maar Beatle-tunes en originele ska-hits, die de makers van deze game hebben gelicenseerd van het beroemde ska label Trojan Records.
Ook zijn veel elementen gebruikt uit Britse films zoals James Bond en The Avengers. Wat eveneens een leuke feature is, is dat de map van GTA London voor het grootste gedeelte overeenkomt met de werkelijkheid, en dat was in het originele GTA niet echt zo.

LOOKS

In de uitgebreide persmap stond dat grafisch gezien GTA London sterk verbeterd was ten opzichte van het origineel. Toch merkte ik weinig van deze verandering. De graphics zijn iets strakker en vloeien iets beter, maar de omgeving is nog steeds net zo pixel-achtig als in het origineel. Dit is natuurlijk niet zo gek omdat het hier gaat om een uitbreiding op het origineel en niet om een nieuwe game.
Zet je GTA en GTA London naast elkaar dan kan je concluderen dat GTA London alles is wat GTA is, alleen dan in London en met een hele reeks aan nieuwe auto's wapens en niet te vergeten: scheldwoorden. Dik in orde dus.

RUBEN

BLOOD 2
THE NIGHTMARE MISSIONS



Extra missies zijn inmiddels een standaard gegeven in de gamesbiz. Leuk is als ze wat extra's toevoegen of andere lokaties en/of features bieden. Eens kijken hoe dat met de nieuwe Blood 2 missies zit.

NACHT-MERRIE

De nieuwe missies van Blood 2 heten de Nightmare Missions. De extra missies beginnen waar het originele spel eindigde: The Chosen zijn in de Ancient One's Realm van waaruit ze hun weg naar de aarde moeten terugvinden.
Op een nacht kamperen ze ergens en Caleb en de rest van The Chosen beginnen elkaar spookverhalen te vertellen rond een kampvuur. Ieder vertelt aan elkaar zijn of haar ergste nachtmerrie. Dit wordt opgemerkt door The Nightmare; een wezen dat woont in de Ancient One's Realm. Hij zorgt ervoor dat The Chosen een voor een hun nachtmerries werkelijk beleven en moeten hier weer uit zien te komen, waarna Caleb als laatste The Nightmare zelf moet uitschakelen.

BAD GUYS

Met het verhaal zit het dus wel goed. Tevens het feit dat er meer ruimte is voor humor brengt de sfeer uit het originele Blood (wat ik toch een beetje miste bij Blood 2) terug, alsmede de gothic feel. Daarnaast zijn er natuurlijk ook nieuwe bad guys. Als eerste de Gremlins; bijdehante, kleine demonen die vaak in groepen aanvallen, relatief zwak zijn, obscene gebaren maken en bovendien items stelen.
Coole tegenstanders zijn eveneens de Robbed Cultists uit het origineel. Deze tuff dudes zien er in hun bruine pijen weer creepy uit en zijn gewapend met een krachtige shotgun. On-line zijn er ook een paar modellen bij waarmee je kunt gamen, zoals de Male Cultists, Soul Drudges, Prophets en Female Cultists.
Vooralsnog staan er twee nieuwe wapens in de planning. De Combat-Shotgun en de Flayer. Die laatste is een magische ketting met haken waarmee je je tegenstander aan stukken kunt scheuren. Cool.

JAN





je Add-On's

Het bespreken van add-on's heeft geen hoge prioriteit in de PU. Er komen immers elke maand zoveel nieuwe spellen uit dat we het een beetje 'zonde van de ruimte' vinden. Populair zijn ze echter wel en omdat we de afgelopen weken een aantal hele goede 'uitbreidingen' binnenkregen, hebben we bij uitzondering twee pagina's voor ze ingeruimd.

RAINBOW SIX
EAGLE WATCH



Het eerste dat ik dacht toen ik de tekst op de doos van de extra missies van Rainbow Six las, was: "Wat? Maar vijf missies?!" Eagle Watch biedt echter missies waar je je handen meer dan vol aan hebt.



VERZA-MELING

In Rainbow Six is het niet alleen, zoals in de meeste shooters, een kwestie van schieten, rennen, knallen, duiken en nog eens schieten. Net zoals in het origineel, gaat het in Eagle Watch om zorgvuldig plannen, je tijd nemen en het keer op keer weer proberen.
De vijf missies zijn sowieso enorm groot; je speelt ze zeker niet zo maar eventjes uit. De missies spelen zich af op diverse highlights ergens op aarde. Ze vormen dus niet echt een geheel maar zijn meer een verzameling episodes onder de noemer SWAT goes globetrotting.
Zo vind je jezelf en je teamleden op een basis van NASA met een enorme Space Shuttle, moet je op terroristen jagen rond en in de beroemde Taj Mahal en beland je zelfs binnenin het uurwerk van de Big Ben!

MULTI-PLAYER

De missies zijn voor iedereen goed te spelen. Was het bij het originele spel soms erg moeilijk uit te vinden welke route je moest kiezen, hier kun je als je het echt niet meer ziet zitten, gebruik maken van zogenaamde 'default plans'. De echte hardcore SWAT gamers hebben dit natuurlijk niet nodig.
Ook voor multi-player kent Eagle Watch een aantal extra's. Goede capture the flag variaties en weer meer team-game opties. Ook de Hunt Training mode en de The City Street map geven het on-line spelen van Rainbow Six een extra dimensie.
En het laatste nieuws: momenteel wordt er druk gewerkt aan de officiële opvolger van Rainbow Six, getiteld Rogue Spear.

JAN

preview



RUGRATS
The Movie

Een goede game maken van een suksesvolle film of serie is altijd moeilijk. De Rugrats zijn zeer populair bij de kleintjes in Nederland, maar is de game net zo leuk?

KLEURPLAAT
De game-versie van Rugrats is al eerder uitgebracht op de Game Boy, en dit spel is dan ook niets meer of minder dan een kleurenversie van de vorige game. Wat dan ook vooral opvalt zijn de graphics - die veel beter zijn - maar er is meer nieuws te melden. Behalve een ingekleurde versie van de eerder uitgebrachte game, vond ik ook nieuwe bonuslevels die speciaal voor deze release waren toegevoegd.

BEKEND
Voor degene die Rugrats - The Movie nog niet heeft gespeeld: het spel geeft je de mogelijkheid om te spelen met Angelica, Tommy, Chuckie, Phil en Lil in een variatie van bekende platformthema's.
Binnen een bepaalde tijd moet je opdrachten uitvoeren, objekten verzamelen en platforms beklimmen terwijl je belaagd wordt door een verzameling vijanden. Er zijn tien levels, en je kan kiezen tussen makkelijk, normaal en moeilijk.

RAPPORT

graphics	8,0
geluid	6,5
originaliteit	5,5
speelbaarheid	7,5

▲ De Rugrats zijn erg leuk
▲ Aanvullende bonuslevels
▼ Verder gelijk aan eerder uitgebrachte versie
▼ Erg traditioneel

GAME BOY COLOR
Prijs: ca. ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Nickelodeon/Klasky Scupo
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7,0

Rugrats - The Movie is niet bijster origineel, maar het spel is makkelijk genoeg voor de echte kleintjes, en heeft diepte genoeg om ook de oudere spelers bezig te houden. Een aardig spel kortom.





review



TUROK 2

Turok blijft een koele krijger, dus waarom zouden we hem geen vervolgspel gunnen?

JAPANSE TUROK
Hoewel Turok voor de Game Boy lang niet zo hoog scoorde als zijn N64-broer was het een uitgebreide platformgame en nog aardig pittig ook. Gelukkig zit ik, terwijl ik de game speel, op het vliegtuig naar Japan dus heb ik tijd genoeg om het spel eens goed aan te pakken.
Het verhaal is simpel. Turok reist af naar het verloren land om de gemene Bionosaurs te verslaan voordat ze het plan van Amaranthine kunnen uitvoeren om de aarde te veroveren en de macht over het universum weer naar zich toe te trekken.

HENDELS EN PORTALS
Turok 2 ziet er vrijwel hetzelfde uit als zijn voorganger, hoewel het bij mij nu in kleur is. Niet origineel dus, maar wel vertrouwd. Het eerste level is meer een intro dan een echt level, dus ik ga gelijk naar level 2. En die is heel pittig. Springend over rotsen en vechtend met dinogespuis moet je portals door om hendels om te zetten om weer andere portals te openen, enzovoort.
Aan het einde verandert de gameplay en mag je op de rug van een dino ravijnen over springen en luchtaanvallen ontwijken. Lukt dat, dan wacht je een echte eindbaas.
Level 3 is weer moeilijker, en speelt in een jungle. Maar ook hier is het weer je taak om hendels en portals te zoeken terwijl je (nu met machine- en shotgun) dino's te lijf gaat.

RAPPORT

graphics	7,5
geluid	7,0
originaliteit	6,8
speelbaarheid	8,5

▲ Leuke platformgame
▲ Pittige gameplay
▼ Hebben we vorig jaar al gezien
▼ Lange passwords

GAME BOY (COLOR)
Prijs: ca. ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Acclaim
Leverancier: Infogrames
Tel: 040-2393555

7,5

Turok 2 lijkt veel op deel 1, maar ik heb me toch van Amsterdam tot Polen vermaakt. Je moet een platformpuzzelfan zijn om het leuk te vinden, maar dan heb je ook wat.





Joystick, gamepad en boxsets

Heb je nog geld over? En wil je het nieuwste van het nieuwste? Deze maand bespreken we een joystick, een gamepad en twee boxsets om de ultieme 'game experience' wederom naar een hoger niveau te tillen.

BLACKHAWK DIGITAL



De Blackhawk Digital is een uiterst comfortabele, scherp geprijsde en redelijk uitgebreide joystick waarmee je zo'n beetje alle games van vandaag de dag kunt spelen. Geen force feedback, maar voor de rest heeft deze genotstaaf alles wat je je wensen kan voor een prijs van nog geen zeven tientjes! De Blackhawk is 100 procent digitaal en heeft dertien programmeerbare knoppen. De echt serieuze flightsimmers willen er misschien meer, maar voor de rest van de 'gaming crowd' is dit dik voldoende. De stick is goed uitgevoerd en ligt lekker in de hand en de grote knoppen maken deze stick [illegible]

Naam: Blackhawk Digital
Merk: Gravis
Leverancier: Pirox
Prijs: ƒ 69,95
Tel: 010-2985353
Web: www.pirox.nl

QWARE SUBWOOFER 3D SOUNDSYSTEM

Een stuk minder uitgebreid, een stuk kleiner en bovendien een stuk lager geprijsd dan de FourPoint is het Subwoofer 3D Soundsystem van Qware. Het geluid is redelijk te noemen en niet 'perfekt' zoals de fabrikant wil doen geloven.



Toch is deze set in zijn prijsklasse een aardig stukje randapparatuur en zeker beter dan de reguliere boxsetjes die je tegenwoordig standaard bij de aanschaf van een PC krijgt.
De set is lekker klein, waardoor het geheel eventueel op een (groot) bureau past. De houten klankkast van de Subwoofer geeft een mooi, rond geluid en de set is geschikt voor iedere audio toepassing. [illegible]

Naam: Qware Subwoofer 3D Soundsystem
Merk: Qware
Leverancier: Pirox
Prijs: ƒ 129,95
Tel: 010-2985353
Web: www.pirox.nl

FOURPOINT-SURROUND FPS2000 DIGITAL



De FourPointSurround FPS2000 Digital is een hele mond vol voor de nieuwe, verbeterde boxset van Creative Labs gebaseerd op het al bekende PC Works FourPointSurround speakersysteem. Dit zeer krachtige, digitale vierkanaals-geluidsysteem met een aktieve subwoofer is echt bedoeld voor de zeer goed bij kas zittende, hoge eisen stellende hardcore gamer.

De set bestaat uit vier high-output satellietspeakers, met 2fi 'long-throw drivers' en een high-output subwoofer met ingebouwde versterker. In de behuizing van de subwoofer bevindt zich een speciaal nieuw ontworpen versterker die 25 Watt (RMS) vermogen levert aan de 13 cm grote basconus. Verder zitten in de subwoofer ook vier versterkers voor de satelliet speakers. De slimme boys van Creative claimen dat, aangesloten op de digitale DIN-uitvoer van Creative's eigen geluidskaart, de Soundblaster Live!, je het meest perfekte 3D surround audiosignaal ontvangt. Het moet gezegd worden, in die combi is het geluid onweerstaanbaar helder, super 3D en ontdaan van iedere ruis en vervorming.
Het prijskaartje dat aan dit alles hangt is niet misselijk, maar dan heb je ook wel wat in huis. Ook leuk is de aktie die geldt tot 30 september 1999: Als je deze set koopt in combinatie met de Soundblaster Live! geluidskaart krijg je 100 piek terug. En da's nou weer leuk meegenomen.

Naam: FourPointSurround FPS20000 Digital
Merk: Creative
Leverancier: Creative Labs N.V.
Prijs: ƒ 469,-
Tel: 0032-32410960
Web: www.creativelabs.com

PLAYSTATION SPEEDPAD

In vele kleuren en maten komen ze, de joypads voor de PlayStation. Logic 3 is een Amerikaans/Engels bedrijf dat al jaren controllers maakt voor allerlei platformen. De gespecialiseerde PlayStation zaken of groothandels verkopen deze gadgets vast wel.
Deze Speedpad serie is duidelijk geïnspireerd op de monitoren van de (i)Mac, als je het mij vraagt. Transparant en in wit, lichtgroen, rood en blauw komen deze gamepads, die klassiek zijn uitgevoerd maar desondanks een Auto Fire en een Slow Motion optie kennen. En voor de prijs hoef je het ook niet te laten.

Naam: PS Speedpad
Merk: Logic 3
Leverancier: Spectra Video
Prijs: +/- ƒ 25,-
Tel: 01081-9020024
Web: www.spectravideo.com



GAMESTOCK '99 SPECIAL

Op de Gamestock '99 in Seattle werden naast games (zie PU mei '99) ook twee nieuwe joypads/gamepads getoond. Met de SideWinder Game Pad Pro en de Zulu hoopt Microsoft op het gebied van spelbesturingen glansrijk het nieuwe millennium in te gaan!



PRO

Microsoft, dat inmiddels al een aardige naam aan het opbouwen is op het gebied van joysticks en gamepads, staat duidelijk niet stil. De SideWinder Freestyle is nog maar net een half jaartje uit of er komen al weer twee nieuwe gadgets aan.
De eerste die ik tijdens mijn verblijf bij Ome Bill mocht vasthouden, was de SideWinder Game Pad Pro, de upgrade van de reguliere SideWinder dus. Zijn uiterlijk is om van te smullen. Waarschijnlijk zal deze gamepad in stoer, grijs metallic geleverd worden met zwarte knoppen. Links vinden we een digitale D-pad, verborgen in de gamedevice in plaats van erop.
Daar schuin onder zit een kleine shiftknop waarmee je in een spel bijvoorbeeld opeens een versnelling kan uitvoeren tijdens racen of vliegen of bijvoorbeeld de camera ineens laat inzoomen tijdens een Sniper mode van een schietspel. Rechts bevinden zich zes knoppen en onderaan twee triggers.
De combinatie van de shift-knop met de zes knoppen en of twee triggers geven gamers de keuze tot het programmeren van zestien funktieknoppen. Verder ligt ie heerlijk in de hand, ziet hij er naast mooi ook stevig uit terwijl het toch een lichte gamepad is.

FILOSOFIE

Echt spectaculair werd het met de Zulu. Momenteel is dit nog de codenaam (de volledige codenaam is 'Zulu game controller') maar het zou wel eens goed [illegible]
De filosofie achter dit staaltje techniek is als volgt; De Zulu is speciaal ontworpen voor a) gamers die de toetsenbord- en muiscombinatie bij schietspellen niet lekker vinden spelen, en b) voor de beginnende gamer die net aktiegames begint te spelen en daarvoor een geschikt device zoekt.
En het moet gezegd worden; muis en toetsenbord kunnen samen nog wel eens lastig werken. De geoefende Quaker zal hier weinig moeite mee hebben, maar de gemiddelde of de beginnende gamer zal wellicht baat kunnen hebben bij dit vernieuwende apparaat.

SCHARNIER

De Zulu bestaat uit twee onderdelen die via een scharnierconstructie aan elkaar bevestigd zijn. Het linker gedeelte kent een soort rotating ball mechanisme in de vorm van een platte maar totaal vrij beweegbare knop links op het device. Deze neemt de muis-funkties over waar het 't camerawerk betreft.
Op het rechtergedeelte zitten vier knoppen die de pijltjestoetsen (richting) vervangen en waar je dus mee naar voren en achteren kan bewegen [illegible] toetsenbord uit je hoofd te leren.
Beide gamepads maken gebruik van UBS technologie en moeten herfst dit jaar leverbaar zijn.



JAN

bart smit
www.bartsmit.nl





Golden Eye 007.
Players' choice. ~~129.-~~



Mario Kart.
Players' choice. ~~129.-~~



Snowboard Kids.
Players' choice. ~~129.-~~



Formula 1 World Grand Prix.
Players' choice. ~~129.-~~



Lylat Wars.
Players' choice. ~~129.-~~



Waverace.
Players' choice. ~~129.-~~



nu slechts 89,- per stuk
1695 BFR

PRICE POWER



Crash Bandicoot 2.
Platinum. ~~109.95~~



Air Combat.
Platinum. ~~119.95~~



Hercules.
Platinum. ~~129.95~~



Mickey's Wild Adventure.
Platinum. ~~119.95~~



Tekken 2.
Platinum. ~~129.95~~



G-Police.
Platinum. ~~129.95~~



Cool Boarders 2.
Platinum. ~~114.95~~



Destruction Derby 2.
Platinum. ~~129.95~~

nu slechts 59,95 per stuk
999 BFR

Prijzen zijn geldig t/m 26 juni 1999. Meer dan 160 filialen.
Bel voor filiaaladressen onze infolijn: 0900-2352278 (0,40 cent p/m) tijdens winkelopeningstijden.
Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden.





PowerWeb update

http://www.powerweb.nl

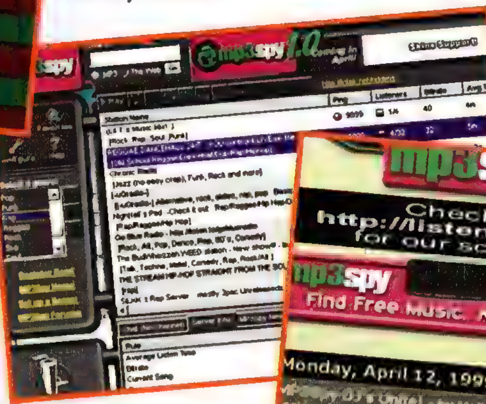
onder redactie van Boris

CHEATLAND

Het is niet makkelijk om altijd eerlijk alles volgens de regeltjes te doen. En soms is het ook gewoon stomvervelend en heb je cheats nodig om dat ene moeilijke level door te komen of om die ene gare eindboss te verslaan. Dan roep je natuurlijk de hulp in van Cheatmaster Jan in Eeuwig Leven of je checkt het Powerweb of als je het daar allemaal niet kunt vinden, ga je zoeken op internet. Dat laatste deed Kees en vond daar de site *www.cheatland.com* en mailde die vervolgens naar ons. Wat een site, zeg. Ze hebben er werkelijk alles maar eh…. zoals je waarschijnlijk al verwachtte, is deze site wel in het Engels. Boekmarkje!

MP3 SPY

Oké folks, listen up. Er is een nieuw programma op internet en iedereen moet het weten. Dit programma heet MP3 Spy en komt van de makers van Gamespy, je weet wel, die dope shit waarmee je kan zien waar er allemaal gequaked wordt. Met MP3 Spy kan je niet zien waar er gequaked wordt maar wel waar er allemaal MP3-tjes worden 'gedraaid'. Het internet wordt opeens een soort radiostation waar je naar hartelust kunt luisteren naar alle soorten muziek; van Dancehall en Hip Hop tot Country en Western. Het is er allemaal en het kost helemaal niets. Enneh de kwaliteit is errugh goed. Niet zo goed als op CD, zoals we gewend zijn van MP3, maar wel een heel eind beter dan Real Audio.
Trouwens, even voor de lezers die niet op de hoogte zijn, MP3 is een compressietechniek waarmee je je audiotracks tien keer kleiner kunt maken waardoor ze makkelijk via internet te verspreiden zijn.
Als je nu denkt van 'hé, ik wil zelf wel MP3'tjes gaan uitzenden', dan kun je heel simpel gebruik maken van de server software van SHOUTcast die je helemaal gratis en voor niets kunt downloaden van internet. Zowel de serversoftware als MP3 Spy werken samen met Winamp maar daar moet je wel even de laatste versie (2.10) van downloaden. Ga MP3 Spy halen op *www.mp3spy.com*





DEMO TIME

V-RALLY

Infogrames is er eindelijk in geslaagd om een versie van V-Rally voor de PC te maken. De demo zal niet misstaan in je demo directory en is niet meer dan 20 Mb groot. Downloaden van The Adrenaline Vault: *www.avault.com/pcrl*

MECHWARRIOR 3

De demo van Mechwarrior 3: The Ultimate Mechwarrior is 34.65 Mb groot en te downloaden van een groot aantal websites waaronder *www.download.com* (even zoeken op mechwarrior) of op de eerder genoemde Adrenaline Vault.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Deze 3D shooter met een sterk RPG gehalte, begint al aardig populair te worden onder de demo downloaders. Wat minder leuk is, is de omvang van de demo. Die is niet minder dan 105 Mb! Dat is eigenlijk alleen te doen voor de gelukkigen onder ons die een kabelaansluiting hebben. Kingpin is het snelste te downloaden van de Powerweb site. *www.powerweb.nl* , je weet toch?
Alle andere demo's zijn ook gewoon van het powerweb te downloaden.

TIBERIAN SUN

De geruchten worden steeds sterker; Tiberian Sun, de tweede generatie opvolger van de master der Real Time Strategy games Command & Conquer, zal (nee moet!) volgende maand in de winkels verschijnen. Ik weet het, het wachten is zwaar maar misschien wat minder zwaar als je alvast een kijkje neemt op de officiële Tiberian Sun site. Er wordt alvast een hint weggegeven over een mogelijke wending die het plot zal gaan nemen. Waar in de voorgaande delen de NOD en de GDI elkaar nog wereldwijd in de haren vlogen daar ligt het accent nu, je raadt het al, op de Balkan. In een soort persbericht op de site is te lezen hoe NOD troepen onschuldige burgers uit hun huizen verjagen en de boel vervolgens in de hens steken. Enorme vluchtelingenstromen komen op gang en het is natuurlijk weer de taak van de NAVO, ehhhh…GDI bedoel ik, om de zaakjes netjes op te lossen. Neem dus alvast een kijkje bij *www.tiberiansun.com*



'Werelddominantie door middel van economische oorlogsvoering', brult de Nederlandse handleiding van Entrepeneur me toe. Wow, dat klinkt wel heel spannend. Maar in plaats van warmtezoekende raketten en ultrasonische laserguns gaan we in dit spel oorlogvoeren met marketingstrategieën en via aandelenhandel. Een game voor de zakenman in wording?

ENTREPENEUR

PC'tje kopen?

RAPPORT

graphics	5,5
geluid	5,9
originaliteit	7,9
speelbaarheid	8,5

▲ Corporate warfare is cool

▼ Je character kan geen BMW kopen

▼ Geen bloed

▼ Geen graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX4-75, 12 Mb RAM, Double speed CD-speler, Win95/NT40/OS/2, Direct X, SVGA.
Fabrikant: Stardock Strategy
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

7,0

BUSINESS IS OORLOG

Zaken doen is, net als voetbal, oorlog. Grote multinationals gaan over lijken en zijn niet vies van een beetje 'foul play' als het op het maken van wat extra bucks aankomt. Hoe dacht je anders dat onze grote vriend Bill Gates aan zijn miljarden was gekomen? Simpel: de man is naast begenadigd nerd ook nog een ijzersterke zakenman, die zijn gewicht in siliconen waard is. Met zijn handige manoeuvres heeft hij zijn toko, Microsoft, immers aan de absolute top gebracht. En nu kan jij hem van de troon stoten!

DE KLEINE ONDERNEMER

Als je Entrepeneur gaat spelen, begin je als kleine ondernemer in je garage computertjes te bouwen met een stel vrienden. Pak je het slim aan dan kan je je zaakje doen opbloeien, fabrieken bouwen, uitbreiden en een gooi doen naar de wereldheerschappij. Binnen no time concurreer je grote bedrijven zoals IBM weg en ga je de confrontatie aan met wereldleider Bill Gates. Wel grappig natuurlijk als je bedenkt dat dit computerspel draait onder Win95/98 op een IBM-compatible computer.

AANVALLUH!

Nu is Entrepeneur geen echt zakenspel voor de afgestudeerde econoom. Het is een strategisch oorlogsspelletje en is niet veel moeilijker te leren dan bijvoorbeeld RISK. In plaats van grondtroepen stuur je je Sales Reps uit over de wereld en in plaats van goed geplande raketaanvallen, target je je markt met marketingstrategieën. Daarnaast kan je je vijanden bestoken met rechtzaken en schadeclaims, hun produktiesites saboteren of ze aan de schandpaal nagelen door je marketingmannetjes laster-campagnes te laten uitstippelen.

GEWOON LELIJK!

Dat het in Entrepeneur niet draait om de mooie graphics is duidelijk (Windows' goeie oude kaartspellentje patience ziet er nog mooier uit). Entrepeneur is mede door de simpele graphics nog te spelen op een 486! Toch is het geen onaardige game. Na een beetje oefenen met het uitbreiden van je produktiesite en het aannemen en ontslaan van personeel, begin je snel de lol in te zien van het besturen van een bedrijfje. Voor je het weet heb je je Sales Rep naar een aangrenzend land gestuurd en daarmee je afzetmarkt verdubbeld. Snel die garage ombouwen tot een heus fabriekspandje. En als je werkers niet gelukkig zijn dan bouw je toch een recreation center? Tijdens dit alles doen je researchers onderzoek naar manieren om je produkten te verbeteren, zodat je positie in de markt nog sterker wordt. Zoals Andre Hazes zo mooi zingt: "Je bent in deze wereld, waar alles draait om cijfers en om macht..."

POWER TIP
Geen geld meer? De cheat 'nomoneydown' geeft je $100.000.000!

De concurrentie heeft het nakijken.

We gaan de radio op met ons produkt.

Nee, de winkeltjes gaan niet schieten.

De meningen over de console-versies van MKM waren zeer verdeeld. Een kleine schare hardcore fans vindt het een wereldgame, terwijl de rest niet echt weet wat het met die maffe side-scroller over een gemaskerde ijscoman aan moet. Nu moeten de PC-gamers er ook aan geloven. Lekker dan.

UNIEK?

Aan de ene kant is Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero (da's een hele mondvol) een unieke game. Het is namelijk de eerste MK-titel die geen gewone beat'em up is. Midway heeft gekozen voor een soort adventure/vechtgame a la Double Dragon, waarin de ouwe vertrouwde MK-held Sub Zero een side-scrollend avontuur be[illegible] en het moet opnemen tegen een shitload aan vijanden.

MISLUKT

Jammer genoeg is deze unieke vinding niet echt geslaagd uitgewerkt. Niet alleen ontstijgt het spel nauwelijks het niveau van een gemiddelde 16-bit side-scroller, het hele idee werkt van geen kant. Mortal Kombat is nu eenmaal een beat'em up en die laat zich niet zo een-twee-drie in een adventurejasje steken.
De enige RPG-elementen in de game bestaan uit het verza[illegible]en van experience points en door het toevoegen van nieuwe controls is de oude vertrouwde vecht-feel ver te zoeken.
Zo moet je Sub Zero omdraaien met een knop, wil je de tegenstander in het gezicht kijken. In de beat'em ups gaat dit vanzelf en levert het geen problemen op. In de adventure mag je dit niet vergeten anders krijgt je ijzige held een flinke klap op zijn achterhoofd kado.

LEIP VERHAAL

Terwijl het lijkt dat de programmeerafdeling van Midway zich niet echt het hoofd heeft gebroken over deze titel, is de creatieve afdeling wel flink in de pen geklommen om een leuk verhaaltje bij de game te bedenken. Het speelt zich namelijk allemaal af in de tijd voor Mortal Kombat 1. Onze hoofdpersoon, de kleumende ijscoheld Sub Zero, wordt door zijn meester [illegible] pad gestuurd [illegible] geheime kaart d[illegible] menten te [illegible] de weg kan w[illegible] naar een of [illegible] geheime Shaolin temp[illegible]. Onderweg leren we hoe zijn ruzie met mijn persoonlijke superheld Scorpion ontstond en maken we kennis met Quan Chi and Shinnok, die we dan weer terug vinden in MK4 en die ook de macht wil grijpen in Netherworld. Snap je?

LEIPE GRAPHICS

Ook grafisch is MKM: SZ niet echt om over naar huis te schrijven. Een leuk 3D karaktertje kunnen we vergeten, dus moeten we het doen met 2D poppetjes, die terug doen denken aan de tijden van de Megadrive en SNES.
Tel daarbij op dat de game geen walk in the park maar simpelweg verrot moeilijk is, vooral als je bij de eindbazen terechtkomt. De vechtpartijen zijn lastig en na een paar verliesbeurten vliegt de CD al snel het raam uit. Jammer.

RAPPORT

graphics	6,5
geluid	6,0
originaliteit	6,0
speelbaarheid	5,0

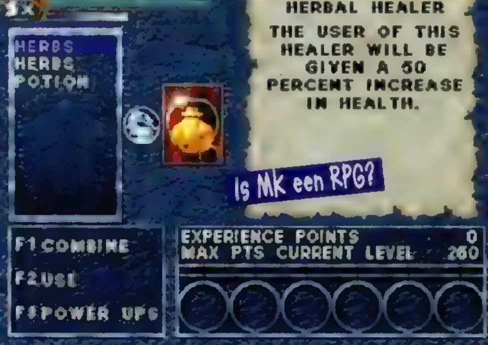
- ▲ [illegible]
- ▼ Side-scrollende platform werkt niet
- ▼ Jammerlijke graphics
- ▼ Mislukt concept

PC CD-ROM
Prijs: Niet verstrekt
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, Soundblaster compatible geluidskaart, 3Dfx videokaart, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Midway
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

5,9

Waar MK ooit de ga-
Waar MK ooit de gameswereld in een allesverstikkende wurggreep had, kunnen we nu slechts vol medelijden kijken naar de troep die uit de digitale keuken van Midway komt rollen. MK Mythologies is niet waar we op hebben zitten wachten en zal ook de fanatieke MK'er niet kunnen verblijden.
ANDREAS

En ik had al last van aambeien.



Is MK een RPG?

Waar is 't touwtje dan?

Staat ie weer op z'n tong te bijten.

Knietje?

Je moet de groeten van HAK hebben.

POWER TIP

Mortal Kombat Mythologies Sub Zero

UM JAMMER LAMMY

Het in Europa redelijk succesvolle rappertje Parappa kent, een jaar na zijn eigen game, een opvolger in de gedaante van het gitaarspelende meisje Lammy. Eens zien of het net zo'n muzikaal feest wordt.

RAPPORT

graphics	7^2
geluid	8^0
originaliteit	8^2
speelbaarheid	8^4

- ▲ Zo'n [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▼ Hoogste levels zijn belachelijk moeilijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109.95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7^9

Het begint allemaal wat mak, maar hoe verder je komt, hoe zwaarder het wordt. Concentratie en ritmegevoel is vereist, en indien dit aanwezig is, kun je je met Um Jammer Lammy uitstekend vermaken.

SKATI

QUEST FOR SUCCES

Jullie zullen hem ongetwijfeld wel kennen: Parappa, het flinterdunne rappende hondje dat door middel van accuraat drukken op de knoppen zichzelf een weg naar de top kon banen. Geïnstrueerd door onder andere een ui en een kip, was het zaak dat je niet te veel van de beat af meerapte, omdat je een verdere carrière dan wel kon vergeten. Wel, Um Jammer Lammy verloopt zo'n beetje op dezelfde manier. Alleen is het ditmaal zo dat je met een gitaar, in plaats van een microfoon, on a quest for succes gaat. Je krijgt in deze editie dan ook andere muziekstijlen te horen dan in zijn voorganger.

LAMMY SUCKS?

Lammy's verhaal begint bij de band Milk-Can als de overige leden na hun eerste grote optreden besluiten dat zij beter zonder haar verder kunnen. Het schatje was er blijkbaar nog niet geheel klaar voor. Lammy laat zich echter niet uit het veld slaan, en wil dan ook bewijzen dat haar (ex-)collega's het bij het verkeerde eind hebben.
Om haar plaatsje in de groep te heroveren, dient ze in een zevental levels te laten zien dat ze het [illegible] wel aankan. Zo moet ze aan de zijde van onder andere een geflipte piloot, een houthakker [illegible] groene zeenimf hun songteksten nazeggen.
De [illegible] waarop dit gebeurt, is uiterst gevarieerd. Zo moet je de ene keer heel snel op dezelfde knoppen rammen en de andere keer met wat meer tussenpauzes een hoop verschillende buttons indrukken.
Denk echter niet dat na het uitspelen van deze zeven levels de game afgelopen is; er staat namelijk nog heel wat meer op je te wachten nadat je jezelf weer in de band teruggevochten hebt. En dat is natuurlijk een goede zaak, daar ik Parappa's game wel leuk vond, maar [illegible] kant.

PARAPPA IS ER OOK!

In Jammer Lammy [illegible] Parappa himself! Al deze [illegible] een [illegible] het spel er natuurlijk al[illegible] maakt.
Wat ook leuk is (maar verder geen invloed op het spel heeft) zijn de bijzonder grappige commercials van Joe Chin, die tussen de bedrijven door de revue passeren.
In grafisch opzicht is er niet al te veel veranderd. Logisch natuurlijk, omdat de ontwerpers van de characters een eigen en zeer vaste stijl hanteren. Ook nu weer oogt het soms allemaal wat grof, maar dat mag de pret die je met de gameplay zult beleven niet drukken.
Ook het feit dat de muziek bij de Parappa-levels weer compleet anders is (check gerust de heerlijke trip-hop sounds in het level met de zeenimf) draagt een flink steentje bij aan de diversiteit van het spel.
Al met al kan dus gezegd worden dat Um Jammer Lammy een meer dan waardige opvolger is geworden van Parappa's game. Ook [illegible] voor twee [illegible] trouwens.



Met bepaald intelligente teksten.



Zo, wat lijk jij gaan brandjes blussen?



Niet stotteren, anders krijg je een tik.



Die door [illegible] geluid uit te krijgen.



Die kettingzaag moet je echt anders vasthouden.



Onze wijze ui doet het weer even voor.

Asterix



Met Obelix moet je soms het spelletje Romeinen-werpen doen. Het woord zegt het al; kogelstoten alleen dan met een Romein. Asterix voor de PSX is dus een heel simpel spelletje en ook grafisch heel basic. Sterker nog, er is bijna geen verschil tussen Asterix voor de PSX en de Blauwbloezen voor de Amiga! Toch is deze game niet slecht en vereist het spelen aardig wat skill.

Je zou kunnen zeggen dat ik ben opgegroeid met Asterix. Mijn vader verzamelde alle delen en mijn broer en ik lazen ze allemaal. Ik was dan ook erg benieuwd naar de PSX-versie van deze wereldberoemde strip.

UDERZO O COSCINNY

Alle delen tot aan "De Belgen" heb ik gelezen. Na dit deel, na 1979 dus, veranderde de avonturen van Asterix drastisch. De man die verantwoordelijk was voor de teksten van de strip, Coscinny, stierf plots. De tekenaar Uderzo zette de serie voort bij een andere uitgever met het deel "De broedertwist". Wat mij echter stierf de echte Asterix gelijk met schrijver Coscinny. Op een of andere manier had de strip na het overlijden van Coscinny z'n magie verloren, en dat is natuurlijk niet zo gek als je bedenkt dat juist de droge teksten de strip zo uniek maakte.

NIKS NIEUWS

De Asterix serie wordt nog steeds in z'n eentje gemaakt door tekenaar Uderzo. Hij is ook verantwoordelijk voor de omvangrijke commerciële belangen die de strip vandaag de dag heeft. Er kwamen al films en tekenfilmseries uit over de avonturen van Asterix, met als meest recente Asterix tegen Caesar (zie ook PU 4) en natuurlijk een zeer uitgebreide merchandizing-lijn van speelgoed tot schrijfgerei.

Nu dan een game voor de PlayStation, want dat kon natuurlijk ook niet uitblijven. Niet dat dit uniek is want er kwamen al games van Asterix uit op de Game Boy, SNES en Megadrive.

De PSX versie is, net als de meeste Asterix titels, gemaakt door de mensen van Infogrames. Dit werd mij al snel duidelijk want Asterix op de PSX is kwa opzet precies hetzelfde als de oude Infogrames titel, de "Blauwbloezen" Deze game werd al zo'n tien jaar geleden uitgebracht op de Amiga en is, net als Asterix, een game naar aanleiding van een strip.

Je zou kunnen denken dat ze dit hebben gedaan onder het mom van 'never change a winning concept', maar of de game Blauwbloezen een winning concept was, waag ik te betwijfelen.

SCHAAKSPEL

De opzet van Asterix is net als een soort schaakspel. Je kijkt neer op een landkaart verdeeld in allerlei gebieden. Deze gebieden moet je veroveren op de Romeinen.

Net als bij een schaakspel is of de tegenstander of jij aan zet. Bij Asterix zijn dat drie handelingen per beurt: mannen versterken, mannen verplaatsen of een gebied aanvallen. Voor je tegenstander de Romeinen werkt dit precies hetzelfde.

Dit alles klinkt een beetje simpel en saai, en dat is ook wel een beetje zo. De variatie in het spel zit 'm in het feit dat het veroveren van sommige gebieden iets meer inspanning vereist dan van andere. Zo moet je, als je een stad wilt veroveren met Asterix, de stad in en alle aanwezige Romeinen één voor één in elkaar trappen.





De vijand zet een tegenaanval in.



Een wandelingetje door Rome.



De kookgek.



Obelix wijkt zelfs niet voor een beer.



De Romeinen houden zich schuil voor Asterix.



Vier op: tijd voor een Cup-a-soup.

RAPPORT

graphics	6⁵
geluid	6⁵
originaliteit	5⁰
speelbaarheid	7⁵

▲ [illegible]

▲ [illegible]

▼ Old skool

▼ Is al gedaan

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

6⁴

Asterix is een aardig, simpel, ouderwets spelletje: nuff said.

RUBEN

Syphon Filter

RAPPORT

graphics	8,4
geluid	9,4
originaliteit	7,8
speelbaarheid	8,5

- ▲ Vette wapens
- ▲ Gevarieerde missies
- ▲ [illegible]
- ▼ Erg veel raakpunten met MGS

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8,6

[illegible]

Tja, je kon er natuurlijk op wachten: de rip-offs van de nu al tot classic gebombardeerde Metal Gear Solid komen eraan! Syphon Filter is de eerste die we in dit genre voor onze kiezen krijgen.

RIP-OFF?

Als je Metal Gear Solid als uitgangspunt neemt, kun je zeggen dat Syphon Filter een rip-off is. Aan de andere kant is aannemelijk dat op het moment dat de makers van Syphon met het spel bezig waren, ze helemaal nog nooit van MGS gehoord hadden. Vaststaat in ieder geval dat Syphon Filter erg veel weg heeft van MGS.
Toch heeft deze 3D-action/adventure/shoot 'em up (en weet ik veel wat nog meer) genoeg kwaliteit in huis om uit te groeien tot een grote titel, want SF steekt zonder meer goed in elkaar.

LEVE DE STEALTH

De titel Syphon Filter is afkomstig van het gevaarlijke biologische produkt waar een terroristische organisatie de inwoners van Washington D.C. mee wil besmetten. Van daaruit zal het goedje zich als een virus verspreiden, met alle gevolgen van dien.
Het is dus weer tijd voor de hoogste Amerikaanse instanties om op zoek te gaan naar 'the right man for the job'. Die vinden ze in Gabe Logan, een anti-terrorisme-expert die ook nog eens verstand heeft van bepaalde chemisch-biologische verschijnselen.
Vanaf dat moment is het zijn taak om die terroristische organisatie met hun dodelijke goedje vroegtijdig naar een andere wereld te sturen. Dit gebeurt in dertien grote, gevarieerde levels, waarbij je het ene moment alles zonder pardon moet neerknallen, terwijl je het level erna weer op de zogenaamde Stealth-wijze (zachtjes, zonder opgemerkt te worden) te werk moet gaan.

LEVE DE HEADSHOTS

Natuurlijk hoef je dat niet met je blote handen te doen; er zijn zo'n zeventien verschillende wapens (o.a. taser, granaten, nightvision sniper rifle) waarmee je op uiteenlopende manieren je tegenstanders kunt doden. Zo kun je kiezen voor de auto-lock, maar aangezien je daarmee vaak te veel kogels verspilt (de vijanden kunnen door hun speciale pakken vaak meerdere kogels incasseren), kun je ook kiezen voor de mogelijkheid om handmatig te mikken op bijvoorbeeld het hoofd van de vijand. Zo'n headshot zorgt ervoor dat die gast meteen neergaat.
In elk level krijg je een zooi opdrachten die je allemaal moet vervullen. Het kan dan ook wel eens zo zijn dat je helemaal terug moet naar het begin van dat level om je missie te completeren.

GABE EEN SCHIJTERD?

Het camerawerk is goed verzorgd; de view bevindt zich altijd achter Gabe, en wanneer je bijvoorbeeld tegen een muur aanstaat wordt hij half onzichtbaar zodat je altijd het overzicht behoudt. De controls zijn soms wat lastig en missen regelmatig precisie wanneer je bijvoorbeeld aan het rennen bent. Overigens lijkt het soms net alsof Gabe in z'n broek heeft gescheten, wat onze held een ietwat sukkelig imago meegeeft.
Desondanks biedt Syphon Filter genoeg spanning en sensatie, en mag gezegd worden dat ie nauwelijks onderdoet voor een topper als MGS. Wie laatstgenoemde game inmiddels uitgespeeld heeft, zal dan ook met plezier aan deze omvangrijke opdracht beginnen.



SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR

Na het succes van Final Fantasy VII, dat naast PSX ook op de PC te genieten was, zien we steeds meer van dergelijke games met een Japans sausje opduiken. Neem bijvoorbeeld Septerra Core.

RELGIEUS

In vele opzichten doet Septerra Core denken aan Final Fantasy VII enerzijds en Manga anderzijds. De figuurtjes, de RPG-elementen, de wapens, de werelden en niet te vergeten de eeuwige, haast religieuze strijd tussen donker en licht, oftewel goed en kwaad.
In SC is het niet anders. Je speelt de rol van de blauwharige chick Maya. Samen met een aantal andere reisgenoten moet Maya onder andere terug naar het hart van planeet Septerra; een Bio-Machine genaamd The Core.
Maar natuurlijk is er ook nog een Dark Lord genaamd Doskias die denkt de nieuwe Messias te zijn en het Hemelse recht van de eeuwenoude Creator wil afpakken.
Maya zal met alle mogelijke middelen proberen Doskias te stoppen en moet daar voor diverse Shells (schillen van de planeet) afreizen om uiteindelijk het licht te laten overwinnen.

KNISPEREND

Grafisch is SC denk ik zelfs een stap verder dan Final Fantasy VII (ik hoor de FF-fans al weer steigeren). Zeg nu zelf; de karakters in FF zagen er uit als kleine poppetjes. In SC hebben de karakters [illegible]male proporties, is het beeld knisperend scherp, de werelden zijn cyberpunk sci-fi enerzijds en mythologisch anderzijds. Alles geheel in mangastijl.
Iedere Shell is weer anders, heeft andere vijanden en kent een andere sfeer. Vechten gaat, zoals we dat gewend zijn van FF VII en andere RPG's op de PSX, clock-wise en daar heb ik persoonlijk een enorme hekel aan. Ik wil gewoon real-time vechten en niet hoeven te wachten. Het is een persoonlijke voorkeur.

KARAKTERS

De grootste troef van SC is echter de ontwikkeling van de karakters. Je kunt kiezen uit een groep van acht andere avonturiers. Deze zijn nooit helemaal goed en nooit helemaal slecht. Ze hebben allemaal hun eigen overtuiging of motieven om Maya te helpen maar gaan ook gewoon hun eigen gang. Soms zullen ze je helpen maar soms ook niet. Ze hebben allemaal dingen op hun virtuele agenda staan en die zullen ze ongestoord gaan afwerken, of je dat nu leuk vindt of niet. En dat geeft SC net een beetje meer diepgang dan de meeste RPG's.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8³

▲ Verhaal
▲ Karakters
▲ Graphics
▼ Manier van vechten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: TopWare
Distributeur: Denda Multimedia
Tel: 0541-570200

8⁶

Fans van Final Fantasy VII kunnen zonder aarzelen in de avonturen van Maya en haar vrienden duiken. De werelden en de graphics zijn absolute beauties en het verhaal is meeslepend en heeft epische proporties. Alleen, net als in FF VII, gaat het vechten niet geweldig. Heb jij daar minder problemen mee dan zit je meer dan goed met Septerra Core.
JAN

POWER TIP
Laat je bondgenoten ook eens het woord doen. Zij krijgen soms info die Maya niet krijgt.

Hanenkammen zijn uit [illegible]

Wie het eerst bij het schuurtje is.

We hebben een boot nodig om bij het kasteel te komen.

Laten we eens aan deze hendel gaan draaien.

Zeg niet dat we verdwaald zijn!

Old Junk? Daar haalt Ed altijd zijn auto-onderdelen.

Final Fantasy VII sfeertje.



Nu brengt de Game Boy™ kleur in je leven. De Game Boy™ Color met full color high-res TFT-scherm en infrarood communicatiepoort is klaar voor de toekomst. De Game Boy™ Color kan een keuze maken uit 32.000 kleuren en er daarvan 56 tegelijk in beeld brengen. Zelfs de oorspronkelijke grijswaarden van de meer dan 400 bestaande Game Boy™-titels worden moeiteloos omgezet naar 4 tot 10 kleuren.

GAME BOY COLOR

Nintendo® feel everything, everywhere

Arthur Houtman

Direkteur Motorsports Infogrames



Voor iemand die gek op auto's en games is, heeft Arthur Houtman het ideale beroep: direkteur Motorsports bij Infogrames. Voor deze droombaan moest hij echter wel zijn vaderland verlaten. Tja, de echte grote racegames worden helaas nog steeds in het buitenland gemaakt.

Even voorstellen

Naam:	ARTHUR HOUTMAN
Geboren:	01-10-56
Opleiding:	Alles zelf geleerd
Functie:	Direkteur Motorsports Infogrames
Favoriete Game:	Mario Kart (met kids Gregoire en Louis)

nederlandse SPELLEN MAKERS

AMIGA VERSUS KREIDLER

De 43-jarige Arthur Houtman werkt op dit moment aan '24 hours of Le Mans', een van de meest realistische race-games die ik de laatste maanden heb gezien. Ik sprak er al over in de PU van april.
Als direkteur Motorsports stuurt hij de programmeurs van Eutechnyx aan en bezorgt hij de marketing van Infogrames alle informatie die ze over de game dienen te hebben.
"Het is niet alleen maar management-werk. Ik denk wel degelijk mee over wat er in de game komt en spreek bijvoorbeeld veel met coureurs over hoe zij het racen op Le Mans ervaren en wat zij van onze game vinden."
Zelf programmeren doet Houtman echter niet meer. In zijn jonge jaren was dit wel anders. Toen bracht hij heel wat tijd door achter zijn Amiga 2000.
Houtman: "Als veertiger heb ik de opkomst van de computergames meegemaakt. Ik was er meteen door gefascineerd, hoewel er eigenlijk nog weinig viel te beleven. Pong moest bijvoorbeeld nog gemaakt worden. Mijn opgevoerde Kreidler kreeg daardoor ook de nodige aandacht."

MISSION IMPOSSIBLE

Met veel doorzetten slaagde Houtman er in om van zijn hobby z'n beroep te maken. Aangezien Nederland in die tijd in de gameswereld nog minder voorstelde dan nu, moest hij daarvoor wel verkassen. Dit was het begin van een heuse trektocht door Europa.
Houtman: "In België ging ik aan de slag voor Little Big One. Dit bedrijf werd later nog bekend met 3D Devils Red Mine Ride op de Showscan. Daarna heb ik aan diverse andere projekten gewerkt, kris-kras door Europa."
Anno 1999 staan er meer dan twintig titels op de palmares van Houtman. De bekendste was ongetwijfeld Mission Impossible. Gedurende deze periode liet Houtman langzaam maar zeker de C++ en Java tools liggen en stond er steeds vaker een tekstverwerkingsprogramma op zijn beeldscherm.

SUNBEAM AVENGER

Nog niet zo heel lang geleden vroeg Infogrames hem om direkteur Motorsports te worden.
De standplaats was Lyon, dus de verhuiswagen kon weer gebeld worden.
Houtman: "Dit was een aanbieding die ik als auto-freak natuurlijk niet kon laten liggen. Ik ben namelijk helemaal aan de gemotoriseerde sport verslingerd."
Dat Infogrames juist Houtman de baan aanbod, was niet zo vreemd. Hij is namelijk zelf coureur geweest. Weliswaar stond Houtman niet in dezelfde startrij als Michael Schumacher en Mikka Hakkinen, maar als rijder in de Sunbeam Avenger group 1.5 weet hij dondersgoed wat snelheid is.
"Door mijn race-ervaring op onder meer Zandvoort, kan ik de programmeurs uitstekend vertellen wat voor een gevoel snelheid je geeft. Want daar draait het toch allemaal om in een race-game. Je moet het idee hebben dat je echt over het asfalt scheurt."

SPUUGBAK

Het racen is door zijn drukke baan op een laag pitje gezet. Het bloed kruipt echter waar het niet gaan kan, want in de schuur van Houtman staat nog wel een kart.
"Daar probeer ik een beetje de sensaties levend mee te houden."
Desondanks is Houtman een gelukkig man. "Door mijn nieuwe baan bij Infogrames heb ik het contact met de autosport weer teruggekregen. Dat is echt geweldig. Ik wil er nu alles aan doen om een game voor de PSX en PC te maken die de gamers dezelfde adrenaline-rush geeft die je voelt als je met 300 kilometer op een haarspeldbocht afsnelt, vol op de remmen gaat en merkt dat je beter iets eerder op het pedaal had kunnen trappen."
Sinds mijn ritje in de Ferrari op Le Mans weet ik precies wat Arthur bedoelt. Mocht Houtman in deze opzet slagen, dan kunnen de hardware-leveranciers beter een spuugbak bij de PSX of PC gaan leveren.



THE DRAGON SLAYER
Asghan

Voor de liefhebbers van het betere hak- en kliefwerk heb ik Asghan in de aanbieding. Een 3D-action adventure voor gamers die niet kijken op een lijkje meer of minder.

DRAKENPOSSE

De gespierde held Ashgan met een buitengewoon hippe tribal tattoo op zijn arm, wil het recht op de troon van het koningrijk Brightmoon terug. De tovenaar Morghan en zijn drakenposse hebben hem dat recht namelijk op listige wijze ontnomen. Helaas voor Asghan had je in die tijd nog geen NAVO. Hij is daarom gedwongen om de troon zelf middels grof geweld terug te veroveren.

De game start als Asghan met zijn bootje het eiland van Morghan nadert. En weet je wat zijn eerste daad is, als hij voet aan wal zet? Inderdaad, zijn zwaard trekken. Zo zien we het graag!

LOPEN MET DIARREE

De gameplay van Asghan valt eenvoudig te beschrijven. Het is springen, vechten, lopen, praten, vechten, lopen, puzzelen en weer vechten geblazen. Het klinkt allemaal erg eentonig, maar in werkelijkheid valt het nogal mee.

Ten eerste zorgen de prachtige graphics ervoor dat je je niet snel verveelt. Alle dertig lokaties zijn fraai in beeld gebracht. Het water kabbelt tegen de rotsen, de toortsen flakkeren spookachtig en de schaduwwerking is ronduit griezelig. Asghan zelf ziet er scherp uit en zijn bewegingen zijn (op het lopen na, het lijkt wel of hij diarree heeft), erg soepel.

Ook de zestig verschillende vijanden overtuigen. Sommige monsters zijn angstaanjagend, andere maken je meer aan het lachen. Het geluid is het toefje slagroom op het uiterlijk van dit mooie spel.

Ten tweede is de gameplay uitdagend en voor het grootste deel goed verzorgd. Je speelt Asghan deels vanuit het first person- en deels vanuit het third person perspektief. First person gebruik je voornamelijk om met de kruisboog te schieten, het vechten en lopen gebeurt vanuit het 'Tomb Raider' perspektief.

En schieten en vechten doe je veel in Asghan. Het spel stikt werkelijk van de aktie. Om de zoveel meter staat er wel weer een monster of een Chaos Knight op je te wachten. En dankzij een uitgekiende AI zijn de bastards lastig te verslaan.

HAKKEN EN ZAGEN

Helaas verloopt de vecht-aktie niet optimaal en dat kost je veel 'health'. Het is niet de besturing die niet werkt. In tegendeel, Asghan doet precies wat je wilt en er zijn genoeg moves om een vijand mee te pijnigen. Nee, het probleem ligt bij de camera-voering. Die maakt het vechten soms onmogelijk. Wat is namelijk het geval. De cameravoering volgt bij het vechten niet altijd de hoofdpersoon. Soms staat het gericht op de vijand of op een bepaald punt in de omgeving. En als je dan naar achter gedrongen wordt, kun je opeens uit beeld raken. Dat is lastig knokken.

Het is weliswaar mogelijk om het camera-standpunt zelf met de muis te veranderen, maar aangezien je tijdens het battlen én de controle-toets (of shift) én een van de vier pijlen moet gebruiken, is dit geen reële optie. Het levert je op zeker een paar rake klappen op.

Op dit, redelijk grote, minpunt na had ik veel plezier met Asghan. Er valt genoeg te hakken en te zagen, het verhaal is spannend en doordacht, je krijgt met een paar lastige puzzels te maken en het spel kent een lange speeltijd. Een aanradertje dus...

RAPPORT

graphics	9^0
geluid	8^5
originaliteit	8^0
speelbaarheid	7^5

- ▲ Zestig vijanden
- ▲ Lekker hakken
- ▲ Sfeervolle beelden
- ▼ Irritante cameravoering

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler. Windows 95.
Fabrikant: Silmarils
Distributeur: Audax
Tel: 0161-457623

8^5

Afgezien van de camera-voering heb ik weinig op Asghan aan te merken. Een mooi, aktievol adventure dat lekker [illegible]

POWER TIP

Schiet in het begin nog niet met de kruisboog. De pijlen heb je later nodig.









STAR WARS X-WING ALLIANCE

POWER TIP
Als je met een licht schip vliegt, stel dan in op automatisch vuren terwijl jij je aandacht richt op het ontwijken van inkomende lasers en rockets.

Terwijl alle Stars Wars fans gek worden van het knarsetandend en billenzwetend wachten op Episode I: The Phantom Menace, sluit LucasArts het boek van de originele Star Wars saga met het epische X-Wing Alliance.

NEUTRAAL

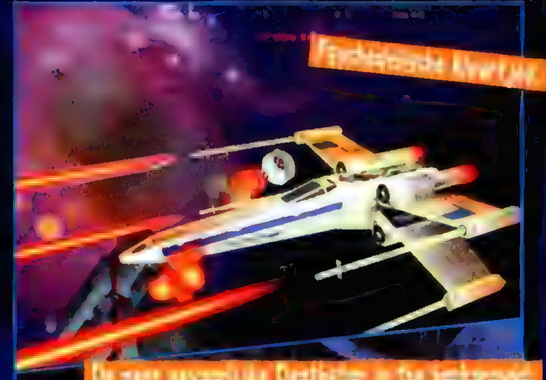
Met X-Wing: Alliance keren we terug naar het rijke universum van Star Wars en de intrigerende verhaallijnen van de oude X-Wing spellen. Echter, waar X-Wing het verhaal vertelde vanuit het oogpunt van de Rebellen en TIE Fighter dat deed vanuit de achtergrond van het Keizerrijk, laat Alliance een verhaal zien van een neutrale partij.
Jij speelt Ace, lid van de Azzammen family die een eigen transportmaatschappij heeft. Je grootste rivaal is de Veraxo family. En net op het punt dat de oorlog tussen de Rebels en The Empire z'n hoogtepunt nadert, moeten beide families partij kiezen.
Natuurlijk kiest Ace uiteindelijk de kant van de rebellen en zul je alle soorten Rebel schepen vliegen, van X-Wings tot Z-95 Starfighters en uiteindelijk zelfs de Millennium Falcon binnenin een Deathstar!

INTENS

Het leuke van Alliance is dat de twee verhaallijnen, je family business en de strijd van de Rebellen, langs elkaar heen lopen en pas op het einde echt samen komen bij The Battle Of Endor.
Zo zul je enerzijds dus voor de rebellen missies uitvoeren, maar ook terug huiswaarts keren om te helpen bij transport, smokkelen en undercover missies vliegen.
Het spel laat meer dan ooit het rijke, complexe universum van Star Wars tot leven komen. In plaats van alleen met je eigen dogfights bezig te zijn, gebeurt er van alles om je heen wanneer je een missie vliegt. Vooral tijdens enorme gevechten waarin iedereen achter iedereen aanvliegt en er hevig op los knalt, terwijl jij ook zo veel mogelijk TIE Fighters probeert neer te halen, heb je echt het gevoel midden in een intense aktiefilm te zitten.
De goals tijdens je missie veranderen voortdurend en verrassingen en wendingen zijn eerder regel dan uitzondering.
Ook kun je tijdens missies via Hyperspace naar andere delen van het universum warpen, daar tanken of munitie ophalen en weer terugkeren om je in het gevecht te begeven.

ENGINE

Voor Alliance is geen nieuwe engine gemaakt, maar de oude X-Wing engine is wel helemaal geoptimaliseerd, opgepoetst en nog beter afgesteld waardoor moeiteloos enorme vloten, giga explosies, fraai gekleurde lasers, raketten, melkwegwolken, flonkerende sterren, voorbijsperende TIE Fighters, ruimtestations, meteorieten en ga zo maar door op je scherm getoond worden.
On-line pakt dit eveneens goed uit en kun je met 100 man tegelijk dogfights uitvoeren. Ook is er on-line een mogelijkheid om tussen vier galaxies te warpen via Hyperspace en zo tussen de gevechten te switchen.







RAPPORT

graphics	8[8]
geluid	8[5]
originaliteit	8[5]
speelbaarheid	8[8]

- Star Wars rules!
- Vlieg de Millennium Falcon
- Hyperspacen
- Uiteenlopende missies

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



X-Wing Alliance is een waardige afsluiter van de eerste drie hoofdstukken van Star Wars. De intrigerende verhaallijn, de spectaculaire missies en de diverse schepen zijn top. Ook on-line biedt X-Wing: Alliance vette aktie. The Force is with us, again.
JAN











Na de PSX-release (zie PU maart ´99) is het nu de beurt aan de PC-versie om Disney's gelijknamige tekenfilm op je beeldscherm tevoorschijn te toveren. Voor het bijbehorende verhaaltje raad ik je aan Ruben's preview nog eens na te lezen. Eigenlijk valt er over deze game niet veel bijzonders te vertellen, en dat is niet in de laatste plaats omdat A Bug´s Life ook niet al te veel om het lijf heeft. In grafisch opzicht kent het niet bijster veel verbeteringen ten opzichte van de PSX-versie, en het schort ook met regelmaat aan de benodigde spanning en sensatie om de aandacht vast te houden. Duidelijk een game voor de wat jongere spelertjes, maar het zal mij benieuwen of zij onder de indruk zullen zijn van dit mierzoete, weinig spectaculaire avonturenspelletje.

SKATE

A BUG´S LIFE

A Bug's Life • PC CD-Rom • Prijs: ƒ 99.95 • Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Disney • Distributeur: CD Contact Data • Tel: 077-3232832

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]



Capcom's grootste helden nemen het weer eens tegen elkaar op. Negen afgevaardigden van het Streetfighter team tegen dito kopstukken uit de Marvel collectie gaan elkaar met man en macht en alle aanwezige superpowers en killermoves te lijf. Het resultaat is de zoveelste mislukte kruisbestuiving tussen twee verschillende games. De Marvel Super Heroes zijn veel te langzaam in verhouding tot de Streetfighters die op hun beurt niet op kunnen boksen tegen de imposante superkrachten van de stripfiguren. Om nog maar te zwijgen over het feit dat dit soort 2D beat'em ups sowieso verschrikkelijk achterhaald zijn. Wat mij betreft is de tijd nu toch wel heel erg rijp voor een soort van pensioen-regeling voor de Streetfighters. De Marvel Superheroes mogen blijven maar dan wel in comics en niet in deze virtuele wereld die al te kampen heeft met genoeg vervuiling. Stop de verloedering!

KEES

Marvel Superheroes Vs Streetfighter

[illegible] • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2300 • Fabrikant: Capcom • Distributeur: Acid Soft • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 7,7 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Wing Over 2 • PlayStation • Prijs: [illegible] • Fabrikant: JVC/[illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 6,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Wing Over 2

Flightsims & PlayStations, dat is net zoiets als karnemelk & hagelslag: het zou wel kunnen samengaan maar dan moet het wel heel smakelijk worden opgediend. Helaas slaagt JVC Interactive er niet in om dit spel een beetje lekker te doen smaken want het kostte me niet minder dan een kwartier voordat ik eindelijk een potje kon vliegen. Ik mocht namelijk niet gelijk een vliegtuig kiezen en ermee de lucht in. Nee, ik moest eerst vlieglessen nemen maar daar had ik geen geld voor dus moest ik me inschrijven bij het uitzendbureau voor een baantje en met het bewijs dat dat gelukt was, mocht ik van de vlieginstrukteur m'n eerste lesje nemen. Bullshit dus. Het vliegen moet gesimuleerd worden en niet al die onzin waar we al elke dag mee worden lastig gevallen. Tel daar nog eens bij op dat ook de graphics en het geluid poep zijn, dus je begrijpt wel wat ik van deze game vind.

BORIS





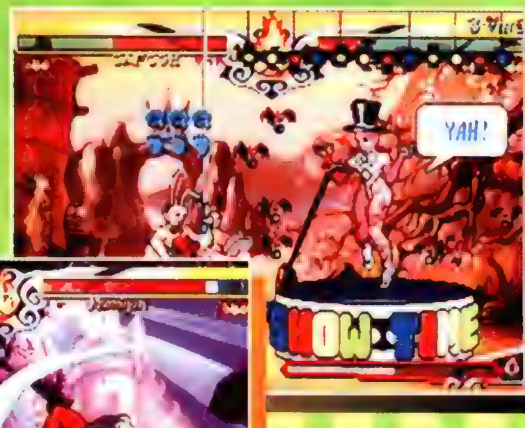
Darkstalkers • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2300 • Fabrikant: Capcom • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

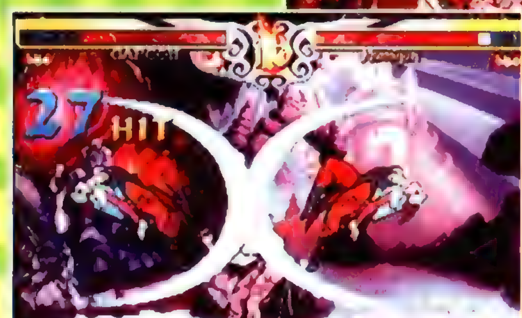
GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 7,2 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Darkstalkers 3

Capcom blijft met volle overtuiging 2D-games op de markt brengen die net zo goed vijf jaar terug hadden kunnen verschijnen. Ook Darkstalkers 3 kan bestempeld worden als een ouderwetse Streetfighter kloon, dit keer met monsters en tovenaars. Gelukkig zijn er in dit geval (naast de characters natuurlijk) wat meer verschillen met SF. Zo hebben beide characters twee life-bars en zijn er de Dark Force powerups. Deze hebben op alle characters een verschillende uitwerking. Alle vechters (zeventien) hebben naast hun standaard moves een paar unieke specials. Voor een 2D beat'em up heeft Darkstalkers leuke features maar aan 2D beat'em ups heeft ome Kees inmiddels een broertje dood. De echte fans zullen echter weldegelijk aan hun trekken komen want Darkstalkers 3 is vergeleken met de meeste andere SF ripp-offs nog redelijk te doen.

KEES









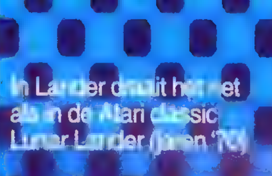
F-16 Agressor is zo realistisch geworden dat Virgin van hogerhand gedwongen werd enkele onderdelen uit de cockpit te halen; die waren top-secret. Serious stuff dus!
F-16 A. kent een Training-, een Fly Now-, een Mission- en een Multiplayer mode.
In totaal zijn er veertig afwisselende missies, allemaal boven het Afrikaanse continent.
De aktie is pittig, mits je weet waar de vijand zich bevindt want die zul je moeten zoeken. Dit kan in het begin tot frustratie leiden, aangezien het navigatiesysteem lastig is.
Het spel speelt zelfs nog soepel op een P133, maar om nu te zeggen dat de graphics 'breath-taking' waren, nee. De vlieg-, vaar- en voertuigen zien er wel mooi uit. Alles is loeischerp en in de cockpit kun je de piloot zien bewegen.
F-16 Aggressor doet grafisch en kwa realisme zeker niet onder voor het veelgeprezen Falcon 4.0. En waar de gameplay van deze sim af en toe zo traag is als dikke stront, kun je die van F-16 Aggressor het beste vergelijken met.. eh .. dunne diarree.

J.J.

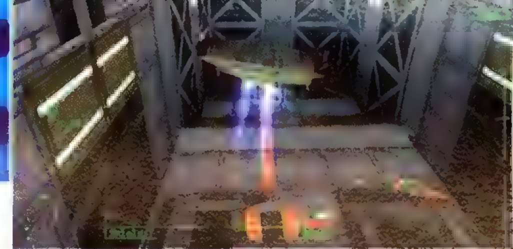
F-16 Aggressor

F-16 Agressor • PC CD-ROM • Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: GSI/Virgin • Distributeur: Atoll Soft • Tel: 030-2416016

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]



In Lander draait het net als in de Atari classic Lunar Lander (jaren '70)





om het gevecht tegen de zwaartekracht. Vanuit een ruimtescheepje kun je met je landingsvaartuigen allerlei missies op vijftien planeten uit ons zonnestelsel ondernemen.
De aandrijving van de vijf landingsvaartuigjes bevindt zich in de bodem. Je gaat dus voornamelijk erg hard omhoog. Om voor- of zijwaarts te gaan, zul je met kleine raketjes aan de zijkant moeten pielen. Zo wordt Lander meer een behendigheidsspel dan de beloofde combinatie tussen sci-fi action flightsim en adventure. Goed zijn de duistere graphics met spooky planeten en vreemde nederzettingen vol vijandige volken.
Daarnaast biedt de gameplay veel afwisseling: veel sturen, schieten, grondstoffen en objekten verzamelen, je voertuig upgraden, kaart lezen en behoorlijk ingewikkelde puzzels oplossen.
Helaas zijn de voertuigen zo moeilijk te besturen dat ik weinig behoefte had het spel uit te spelen. En dat is jammer want de gameplay is divers en het plot zit knap in elkaar.

J.J.

Lander

Lander • PC CD-ROM • Prijs ƒ [illegible] Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Atoll Soft • Tel: 030-2416016

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Atari Greatest Hits Vol. 2 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 31,50 Bfr. ca. [illegible] • Fabrikant: Midway • Distributeur: [illegible] • Tel: 023-[illegible]

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Atari's Greatest Hits

Helaas staan bijna alle Atari arcade-toppers al op eerdere verzamel-CD's en moet je het hier doen met de tweede keus.
In Paperboy help je de plaatselijke snotneus met zijn krantenwijk. Sommige huizen hebben een abonnement, andere weer niet en soms ligt er hond op de stoep. Oppassen dus!
In Marble Magic stuur je een knikker over een leip landschap terwijl je wordt achtervolgd door vijandknikkers, stofzuigertjes en ander kwaad.
Leuk is de racegame Roadblasters, compleet met een heuse raketinstallatie in je wagentje!
Dan is er Gauntlet, waarin je hakbijlen gooit en achterna wordt gezeten door spoken en skeletten.
Misschien wel de aardigste is 720 degrees. Win verschillende skateboardwedstrijden met een zwerm pissed-offed bijen in je nek.
Atari Geatest Hits vol 2 is leuk voor de oudere arcade-kid met jeugdsentiment, maar voor de serieuze gamer? I don't think so.

ANDREAS





Celtica • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900 • Fabrikant: H + a Entertainment • Distributeur: Mind Multimedia • Tel: 0317-[illegible]

GRAPHICS: 4,5 GELUID: 5,0 ORIGINALITEIT: 2,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

CELTICA

Het adventure Celtica speelt zich af op het fabelachtige Ierse eiland Emerald. Echter, al snel kom je erachter dat het hier om niets meer gaat dan een setting om 24 puzzels in te proppen.
Sowieso is Celtica een schaamteloze Myst-kloon die heel veel puzzels bijna letterlijk over heeft genomen van Myst, Riven, The 7th Guest en Zork Nemesis.
De puzzels hebben weinig met elkaar te maken en je hebt nergens het gevoel dat je ergens naar toe werkt. Ook een duidelijke lijn of ontrafelend verhaal is afwezig.
De vormgeving is ongeïnspireerd en low budget. Er is ook niemand die zelfs maar een woord met je wisselt. Eenzaam dool je rond in fletse, grijsgroene omgevingen van uitgestrekte, vochtige landschappen vol graspollen en torens.
De enige beweging vindt plaats als er ingezoomd wordt op puzzels. Voor de rest is het slide show all over the place en dat is anno 1999 te mager.

JAN



Railroad Tycoon II
The Second Century

Expansion packs zijn een goede manier om de trouwe fan van een game tevreden te houden, zonder gelijk met een hele nieuwe versie op de proppen te hoeven komen. En soms zijn ze zo goed dat ze zomaar een hele pagina in de PU krijgen.

ZWARE KOST
Terwijl ook de niet-simmer nog wel eens een rondje kan Sim City'en of een middagje lang baas speelt over een pretpark of ziekenhuis, zal de huis-tuin-en-keuken gamer niet snel zijn vingertjes branden aan een game als Railroad Tycoon II.
Het spel is een serieuze, stalige, gecompliceerde simulator, die je niet zomaar onder de knie hebt. Net als bij het leren vliegen in een vliegsim, kost het je de nodige tijd om de kneepjes van het treinbaas-vak te leren en een succesvolle treinenboer te worden.
Heb je het spel eenmaal een beetje gemasterd en begint je sporen-net zich uit te breiden als een gevaarlijke ziekte, terwijl de cash komt binnenrollen als een opgevoerde stoomlokomotief, dan kom je niet meer zo snel van deze game af.

[illegible]
[illegible] met Tycoon II [illegible] lijkt al een hele poos. De trouwe fans hebben de stand-alone missies uitgespeeld op zoek naar de gouden overwinning (de 'cum laude' van RT II) en alle scenario's uitgeplozen, tot elke concurrerende spoorwegmaatschappij ten onder is gegaan en op elk huisje, treintje en fabriekje de eigen vlag wappert.
Wat voor moois zit er dan in die 'The Second Century'-expansion pack?

VETTE SOUNDS
Het eerste dat opvalt nadat 'The Second Century' in de Railroad Tycoon II directory is geïnstalleerd, is de nieuwe soundtrack. [illegible] de [illegible] 'Wall' [illegible] band tegenop kan spelen.
Een meesterlijke slide-gitaar en een mond-harmonica speler die zijn longen door zijn Hohner probeert te persen maken dit tot de eerste echte soundtrack die je ook zonder te spelen zou willen luisteren. Nooit eerder hoorde ik op mijn kantoor de vraag: 'Mag ie wat harder?' terwijl ik aan het gamen was.

DRIE-STAPPEN PLAN
'The Second Century' speelt zich af in de periode tussen 1939 en 2030. Je kan je dus wel voorstellen dat de game een hele andere vibe heeft dan RT II, die veel vroeger was gesitueerd.
De achttien scenario's spelen zich af in drie fases: rond de oorlogsjaren in Europa, waarin alles draait om het leveren van troepen en het wederopbouwen van de grote steden. Dan speel je in de huidige tijd, waarin metrosystemen gebouwd moeten worden en je de tunnel tussen Engeland en Frankrijk moet managen zonder koppie onder te gaan.
Uiteindelijk neem je de trein naar de toekomst, waarin de aarde wordt geteisterd door smeltende poolkappen.
Die nieuwe tijden komen natuurlijk kompleet met nieuwe huizen, nieuwe industrieën en vooral een shitload aan spiksplinternieuwe treinen, zoals de ICE, de TGV en modellen die we in het echt nog niet eens kennen, zoals een ultramoderne toekomsttrein op (drie keer raden...) stoom!

GRAFISCH JUWEEL
Ook grafisch gezien is Railroad Tycoon II er flink op vooruit gegaan, want 'The Second Century' bevat meer gedetailleerde maps en een veel hogere inzoom-faktor, waardoor je echt met je neus op het spoor wordt gedrukt.
Gelukkig is de gameplay niet veranderd en hebben ze ook niet aan de interface gezeten, waardoor je niet, zoals bij SC3000, dagenlang moet wennen aan de nieuwe bediening. O ja, en je kan natuurlijk ook nog gewoon de oude missies blijven spelen!

RAPPORT

graphics	9^0
geluid	10
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^0

- Vette soundtrack
- Treinen in de toekomst
- Meer scenario's
- Uitdagend moeilijk

PC CD-ROM
Prijs: f 49,95 Bf. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 135 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, Win 95/98.
Fabrikant: Pop Top Software
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8^9

Voor elke Fan van Railroad Tycoon II is 'The Second Century' verplichte kost. Nieuwe maps, nieuwe scenario's, nieuwe treinen, en een soundtrack waar je je oren bij aflikt. Fanatieke simmers: met sneltreinvaart naar de winkel!
ANDREAS

Lastig hè zo'n bocht?

Kies voor de snelste treinen.

Ich bin ein Berliner.

Kies de juiste wagons.

POWER TIP
Bestudeer het resource screen zorgvuldig.

PC CD ROM 49,95

PlayStation 109,-

Tank Racer

LOOKS ARE DECEIVING!!!

- KIES VOOR EEN ENKEL SPEL OF EEN MULTI-SPELER GEN…
- RACE EN SCHIET JE TEGENSTANDERS AAN FLARDEN!
- RAG DOOR 22 VERSCHILLENDE TRACKS HEEN IN ÉÉN VAN DE 15 … ELLE TANKS!

GLASS GHOST













Distributed by:

PRO distribution

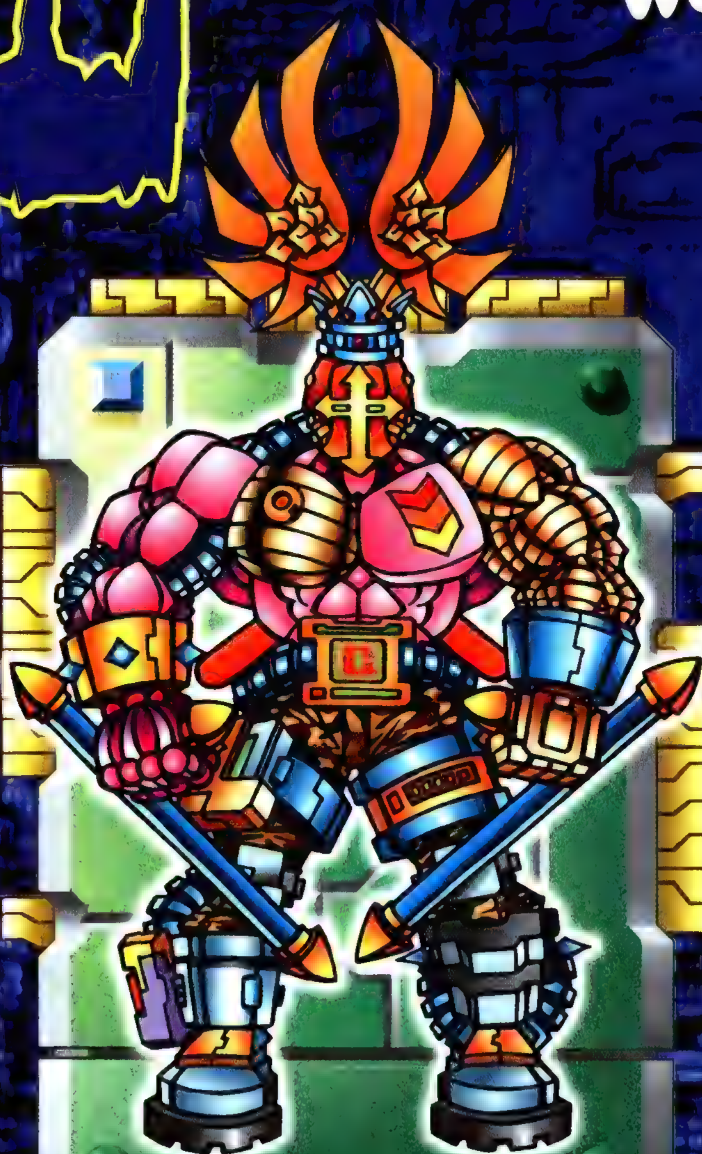
Tel.: 020 - 453 51 35

www.mediabase.nl

R&P ELECTRONIC MEDIA TEL.: 020 - 645 82 48

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer



Tja, wie wordt nu onze nieuwe hoofdredakteur? Eigenlijk hadden we een stemming moeten houden onder de PU-lezers. Wel zo democratisch. Wie zouden ze kiezen van het PU-testteam? En welke motieven zouden meespelen? Zou het de daadkracht van J.J. geworden zijn, de ervaring van Bjøm, het geestelijk overwicht van Andreas of de poldermentaliteit van Ruben? Of toch het killer-instinkt van Kees, een bliksemcarrière voor Skate, de rust van Thomas, de coolness van Boris of de gedrevenheid van Jan? Of moet het toch niet gewoon Nestor Ed worden? Tja we weten het niet. Wat je nu wel weet, zijn de nieuwste cheats.

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

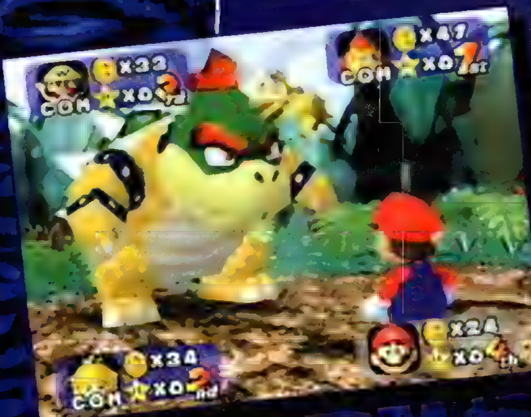
BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

KINGPIN (DEMO)

In de keiharde wereld van Kingpin kun je wel wat hulp gebruiken.
Start het spel met de +developer 1 parameter en druk dan op ~ (de toets boven Tab) om de console te openen. Daar tik je
GOD - God mode
NOCLIP - Loop door muren
GIVE ALL - Geeft een heleboel items
BULLETS xxx - Geeft xxx aantal bullets
SHELLS xxx - Geeft xxx aantal shells
GAS xxx - Geeft xxx gas
CROWBAR - Crowbar
PISTOL - Pistol
SHOTGUN - Shotgun
FLAMETHROWER - Flamethrower
CASH xxx - Geeft xxx cash
KEY 1-10 - Geeft sleutel 1 tot 10
COIL - Coil
WATCH - Watch
BATTERY - Battery

PC

MARIO PARTY

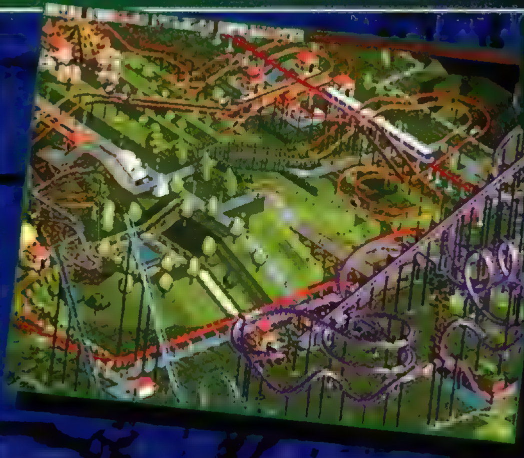


Stan Ruyten viert een feestje.
Als je heel veel sterren wilt sparen
Speel gewoon een bordspel. Je bent bijv. Peach maar Mario heeft 50 muntjes en loopt recht op een ster af. Druk op Pause, druk op A (Settings), ga naar de Controller Settings. Je ziet dat bij Peach 1 staat. Druk met A op Peach en zet haar op Com. Druk op Mario en zet hem op 1. Dit is ook handig als jij voor staat, en Mario dreigt een ster te gaan halen. Word dan heel even Mario om hem de verkeerde kant op te sturen.

N 64

ROLLERCOASTER TYCOON

Als je van plan bent een attraktie af te breken die oud wordt of waar toch niemand interesse voor heeft, is dit een goede tip.
In de plaats van gewoon alles af te breken, selekteer je de attraktie, klik je op de "construction button" en dan op de "buildozer" die in het kader verschijnt. Nu krijg je **geld terug voor de attraktie.** Niet alles, maar toch veel meer dan als je de attraktie gewoon zou afbreken (werkt het best met de rollercoasters).



PC

DESCENT 3 (DEMO)

Tik deze cheats in tijdens het spelen.
FREEITUP - Vernietigt alle robotten in de mijn
FRAMETIME - Laat de frame-rate van je computer zien
YUMMYFUNYON - Godmode
MIGHTYAPHRODITE - Gecloakt
LONGCHIMP - Geeft je een nieuw camerastandpunt achter je vliegtuig
WEIRDTEXTURE - De textures worden erg vreemd

PC



PLAY STATION



R-TYPE DELTA

Mark Boerakker is een apart typje.

Level Select: Gebruik de bom meer dan 10.000 keer. Je kan dit zien in het "notes" menu. Een "stage select" optie zal verschijnen wanneer dit doel behaald is.

Extra credits: Blijf drie uur achter elkaar doorspelen en het aantal credits zal 9 worden.

Onbeperkte Credits: Blijf zes uur achter elkaar door spelen om de "free play mode" te aktiveren.

Power Armor: De Power Armor is de beste jet in het spel. Je kan hem krijgen door het spel succesvol uit te spelen onder de "Human" of een hogere moeilijkheidsgraad, of het spel meer dan 100 keer uit te spelen.

Opnieuw Vullen Van Force Power: Pauzeer het spel. Houd dan L2 ingedrukt en druk op ←, →, ↑, ↓ + ▲.

Color Powerups: Verzamel een Force Pod en druk op start, voer dan een van de combinaties hieronder in. **Houd L2 ingedrukt**

Color	Power	Combinatie
	Yellow Powerup	←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ●
	Blue Powerup	←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + X
	Red Powerup	←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ■

BOMBERMAN WORLD (JAPANSE VERSIE)

Best Equipment

Om met het beste equipment te starten, voer je een van de onderstaande passwords in.

Area 1: 7327
Area 2: 9717
Area 3:5211
Area 4:1814
Area 5:1029

Bonus Modes

Voer een van de onderstaande passwords in.

Special VS Mode: 5656
Special Battle Mode: 4989
Battle Royal Mode: 1616
Maniac Mode: 4622

Passwords Stage 1

Area 1:8010
Area 2:1180
Area 3:8086
Area 4:2919
Area 5:1021

Passwords Stage 2

Area 1:0127
Area 2:1220
Area 3:1018
Area 4:0804
Area 5:0714

Passwords Stage 3

Area 1:1027
Area 2:2413
Area 3:3009
Area 4:6502
Area 5:6809

Passwords Stage 4

Area 1:0627
Area 2:8808
Area 3:3674
Area 4:4891
Area 5:0605

Passwords Stage 5

Area 1:0730
Area 2:2151
Area 3:3562
Area 4:3812
Area 5:2203

PLAY STATION



PLAY STATION

RALLY CROSS 2

Razende Roel racet Rally radikaal.

SISAO - Oasis Track from Rally Cross 1
ELGNUJ - Jungle Track from Rally Cross 1
FOSTER - Little Woods Track (forest style track)
NIVEK - Frozen Trail Track (alpine style track)
MIT - Dusty Road Track (desert style track)
KCIN - Rock Creek Track (alpine style track)
CIRE - Dry Humps Track (desert style track)
BSIRHC - Hillside Track, a mountain track.
AIRFILLED - Cars Float, like FEATHER cheat in Rally Cross 1
INCORPOREAL - Pass through opponents
PREVET - Unlocks tracks/cars as if you won rookie season
PREPRO - Unlcoks tracks/cars as if you won veteran season
PREALL - Unlocks all tracks and vehicles except for last two. Give you plenty of points to win Pro Season and puts you in last race.
LEADSHOT - Changes physics of car to more closely match the STONE cheat from Rally Cross 1 (cars hug the road and bumps)
MOONEY - Return to original Rally Cross 2 physics



SYPHON FILTER

Game shark codes van Tim Verlaat uit Vlissen.

Alle levels: 801462aab14
Infinite ammo at weapon pickup: 800467c62400
Extra health: 8006bec0000
Stop countdown timer for missile launch: 801166900bb8

PLAY STATION

PARASITE EVE

Oneindig kogels

In de NYPD ga je naar beneden en ga de linkse deur in. Daar kan je de kogels in de doos naast de toonbank vinden, pak deze en ga naar de New York map. Ga nu terug naar de kamer voor meer kogels.

Extra geweer

Verzamel 300 stukjes rommel en dan kun je door de persoon op het politiebureau een geweer laten maken.



PLAY STATION

SETTLERS 3

PC

Gaat het bouwen je te langzaam in Settlers 3? Doe dan het volgende.
Druk op [F12] om het spel te pauzeren, en druk meteen daarna weer op [F12] om verder te gaan. Nu is er een minuut speeltijd vergaan. Dit kun je zo vaak doen als je maar wilt.



CARNIVORES

PC

Eten of gegeten worden, dat is de vraag. Dinosauriërs kenner Wim de Bilt uit Lek legt ons uit hoe het zit.
Als je een spel speelt, tik je 'debugon' om de 'Debug mode' aan te zetten. Dan zullen dinosauriërs je negeren totdat je begint te schieten, je hebt **unlimited ammo en lava kan je niet kwetsen**.

Cheats

[Ctrl]: Erg snel rennen
[Shift] + S: Toggle slow motion
[Shift] + T: Toggle frame rate en polygons per frame display

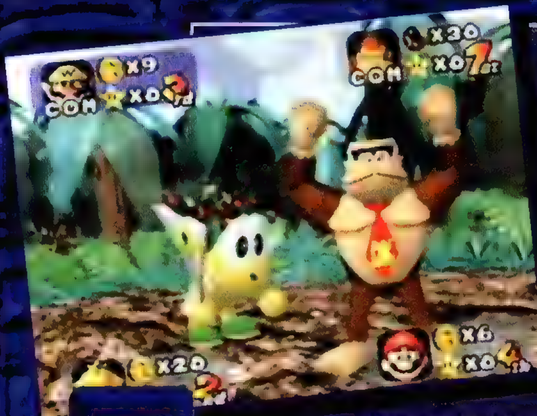
SOUTH PARK

N 64

Of had je liever de Salty Balls van Chef gewild?
Kies "Enter Cheat" uit het main menu. Voer dan een van de cheat combinaties in. Als je de code goed hebt ingevoerd dan verschijnt de cheat in het scherm. Druk Links, Rechts, C-Left of C-Right om de letter te veranderen op de "Cheesy Poofs secret decoder". Druk op A of Start om een letter in te voeren. Druk op B om de cheat in te voeren. Nu kun je de Cheats option kiezen en de gewenste cheats aanzetten.

BOBBYBIRD: All cheats enabled
THEEARTHMOVED: Level select
ASSMAN: Invincibility
FATKNACKER: All weapons
FATTERKNACKER: Infinite ammo
OMGTKKYB: All characters in Multiplayer mode
SLAPUPMEAL: Starvin Marvin unlocked
PHAERT: Phillip unlocked
RAFT: Terrance unlocked
DOROTHYSFRIEND: Mr. Garrison unlocked
CHEATINGISBAD: Mr. Mackey unlocked
LOVEMACHINE: Chef unlocked
CHECKATACO: Wendy unlocked
FISHNCHIPS: Pip unlocked
KICKME: Ike unlocked
ALLWOMAN: Mrs. Cartman unlocked
GOODSCIENCE: Mephisto unlocked
STARINGFROG: Jimbo unlocked
HAWKING: Ned unlocked
OUTRAGE: Big Gay Al unlocked
ELVISLIVES: Barbrady unlocked
MAJESTIC: Alien unlocked
VEGGIEHEAVEN: Skinny unlocked
MEGANOGGIN: Big head mode
PLANEARIUM: Pen and ink mode
SCREWYOUGUYS: View credits





MARIO PARTY

N 64

Bowser's Magma Mountain Stage
Voltooi de eerste zes stages en verzamel 1000 munten. Dan moet je dingen kopen in de winkel, inclusief de sleutel naar de Magma Mountain, terwijl je in deze stages aan het spelen bent.

Eternal Star Stage
Wanneer je in de Magma Mountain bezig bent, verzamel dan 100 sterren. Er gebeurt iets speciaals. Daarna zal de Eternal Star stage verschijnen.

Special Shop Items
Voltooi de Eternal Star stage. De slotscène zal verschijnen. Daarna kunnen speciale items gekocht worden in de winkels.

Alternate Title Screen
Om een ander titelscherm te krijgen, voltooi je het spel met een figuur. Als je het voltooid hebt, zal dit figuur op het titelscherm komen.

Extra Songs
Om de extra liedjes te krijgen in de Bower's Magma Mountain en de Eternal Star stages: koop de record van de Mushroom winkel.

ASTEROIDS

PLAYSTATION

Asteroids Mini-game
Wanneer "press start" verschijnt op het titelscherm, houd select ingedrukt en druk ●●●, ▲, ■■, ●.
Als de code juist ingevoerd is, hoor je het geluid van een exploderende astroïde. Druk op start en ga naar het main menu en dan zie je de optie "Classic Asteroids".

Excalibur Schip
Wanneer "press start" op het titelscherm komt, houd select ingedrukt en druk op ▲, ●●, ▲, ■, ●,■.
Je hoort dan een exploderende astroïde.

Level select
Wanneer "press start" op het titelscherm komt, houd select ingedrukt en druk op ■, ▲, ●, ▲▲, ■,●.
Je hoort dan weer een exploderende astroïde. Dan moet je Select + Start indrukken terwijl je aan het spelen bent. Gebruik de D-pad om een nieuw level en zone te kiezen. Druk op L1 om terug te gaan naar het spel.

Extra levens in mini-game
Pauzeer het spel terwijl je aan het spelen bent, druk dan op ↑, ↓, →, ●, ▲, X en ▲.

99 levens in mini-game
Pauzeer je spel opnieuw, druk dan op ↑, X, ↓, ▲, ←, ■, → en ●.

Onzichtbaarheid in mini-game
Pauzeer het spel, druk dan ↓↓, ↑↑, ●, ■ en ▲▲.





S.C.A.R.S.

Aan deze tip van Bjarni Spans houd je geen littekens over.
Cobra Car: TRTTLL
Scorpion Car: SDSSRT

N 64

WORMS AMRMAGEDDON

PC

Voorzitter Dennis Gijsbers van de Eindhovense Visvereniging 'De Hengel' kwam met het volgende aas aanzetten.
Verdien een gouden medaille in de Basic Trainings mode: Wormen bloeden als je ze schiet.
Completeer mission 8: Een Jetpack
Completeer mission 13: Snel lopen
Completeer mission 33: Super Bananenbom powerup

GRAND TOURING

Clarence gaf ons de volgende instrukties.
Tik deze codes tijdens het spelen.
BONUSMOTA = Extra auto
CATCHUP = Je komt weer bij de andere racers na spins
GIMME8CARS= Alle auto's
MOREWELLY = Snellere auto's

PC





BATTLE TANX

N 64

Met dank aan Henk-ik-rij-in-een-tank.

Level	Name	Password
1	Ground Zero	FRHBMCTNTK
2	The Tunnel	LHTSPMFRGS
3	Times Square	NGLFFPTTFP
4	Strangle Hold Bridge	SHPPNRVWGB
5	Bonus	MRFFCRTKP
6	Heartland	LPGCVBBJCF
7	Lake Shore Drive	GLWHJCRNLK
8	State St.	KMKJTMHRNS
9	Bonus	FLWWFCWNRK
10	Armageddon Highway	WSMBCPVRWS
11	Area 51	CGJWVRGLNM
12	Fremont St.	KVVLHFHWTB
13	Bonus	FCLPJRWTMP
14	Crimson Gate	TMFNJMKJGF
15	Wharf	PPJLJHRCVV
16	Bonus	LNKNSWKGTH
17	Q-Zone	WMNRSMRTR

NASCAR RACING '99

N 64

Altijd al een ander willen zijn? Vergeet dure operaties of plastische chirurgie.
Ga naar de volgende, onderstaande tracks en voer iedere code binnen vier seconden in terwijl je in de 'Select Car' optie staat. Hierna moet je racen in een 'championship season' met op zijn minst een '50% race length' en je moet eindigen in de top vijf voor het gewenste resultaat.

Track	Code	Resultaat
Charlotte	Up, Speed Button, Left, Speed Button, Down, Speed Button, Right, Speed Button, L, R , L, R, Speed Trigger (2)	Race als Bobby Allison
Talladega	Press Up, Speed Button, Left, Speed Button, Down, Speed Button, Right, Speed Button, L, R Button, L, R, L, R	Race als Davey Allison
Bristol	Speed Trigger (8), R, R	Race als Alan Kulwicki
Richmond	Up, Speed Button, Right, Speed Button, Down, Speed Button, Left, Speed Button, Speed Trigger (3), L, Speed Trigger (2)	Race als Benny Parsons
Martinsville	Up, Speed Button(2), Down, Speed Button(2), Left, Speed Button, Right, Speed Button, Left, Speed Button, Right, Speed Button, L, R	Race als Richard Petty
Darlington	L, R, L, L, L, R, R, Speed Trigger	Race als Cale Yarborough

DEATHRALLY

Dodelijk weggedrag van Davy.
Tijdens de race het volgende intikken.
dread: oneindig veel kogels
drink: rocket fuel
drag: oneindig turbo
In de shop tik je.
drool: je krijgt $500.000 cash
drive: je krijgt 10 punten

PC



TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK

PC

Het eerste level van Tomb Raider II: Golden Mask is te spelen via Eidos en UK Gamespot websites.

GRAN TURISMO

PLAY STATION

De Gran Turismo Gameshark codes komen van Dave Michaluk uit Oirsbeek.
Oneindig geld: 865E345A594F
B-licence: B65A5756595A165D6FAC5C5B
A-licence: B65A5756595A165D5FB45C5B
A-international licence: B65A5756595A165D5FBC5C5B
Alle goodies: 865DD8705B5CB65B5765C5B865DD86E595AB65E5756595A865DD9905C5B





ARMY MEN 2

PC

Joachim Hodes uit Delden is net afgezwaaid en kent alle ins en outs van Army Men 2.

Druk eerst op \ voor de message-box en tik dan !when all else fails... om de cheatmode aan te zetten. Daarna kun je de volgende cheats in de messagebox intikken.

!i give up - Level opnieuw beginnen
!veni vidi vinci - Level overslaan
!suicide kings - Sarge is dood
!ninja arts - Sarge is sneller en heeft een stealth-optie
!night of the walking dead - De vijanden veranderen in zombies
!paper dolls - Je krijgt parachutisten
!geronimo! - Je krijgt 12 airstrikes
!fouth of july - Je krijgt de M80
!beautiful nikita - Oneindig veel sniper-rifle kogels
!roach spray - Oneindig veel Can 'o' Fire
!ruby spray - Oneindig veel "magnifying glass"
!pooper scooper - Mijnenveger
!gnomish inventions - Je krijgt explosieven
!acme discs - Je krijgt mijnen
!no rocket launcher - Oneindig veel kogels voor rocket launcher
!village people - Je vlammenwerper raakt nooit op
!i have a rock - Oneindig veel handgranaten
!surprise party - Er verschijnen vijanden uit het niets
!armageddon - Alles gaat kapot en dood in een gigantische airstrike
!spidey senses tingling - Je ziet alle vijanden op de kaart
!santini - Je kunt niet meer dood

ISS PRO ' 98

PLAY STATION

Van de internationale pro's Jaco, Arjan en Hui.

Classic All Star-team

Voer in het game-select scherm de aloude Konami-code in (omhoog, omhoog, omlaag, omlaag, links, rechts, links, rechts, rondje, 'X') om met illustere sterren als Pele, Cantona, Eusebio, Cruijff en Van Basten te spelen.

Strakke voorzet

Als je een corner moet nemen of een voorzet dichtbij het doel (die dus gecentreerd wordt): dubbelklikken op rondje, je krijgt nu een halfhoge voorzet waar de keeper niet snel aankomt en die ideaal is voor duikkopballen.

Overstapje

Pass met X op een medespeler en druk, terwijl de bal onderweg is, op L1 om de bal door je benen te laten gaan, je razendsnel om te draaien en je direkte tegenstander voorbij te snellen.

NEED FOR SPEED 4

Deel vier in de inmiddels imposante reeks. Met dank aan Speedy Thomas van Onselen uit Monster.

Makkelijk ticketen

In de Hot Pursuit mode moet je met L1+omhoog je sirenes uitzetten. Het zal dan makkelijk zijn om speeders in te halen. Als je ze stil hebt gezet, moet je wel je sirenes weer aanzetten, want anders hou je 'm niet aan.

Easy money

Nadat je je eerste auto hebt gekocht, moet je naar de split-screen-high-stakes-mode gaan. Hier wordt je gevraagd of je het spel op wilt slaan; zeg dan JA. Nadat het systeem de eerste mem-card heeft gelezen, zal hij vragen om de tweede mem card. Haal dan de eerste mem card uit slot #1, en stop deze in slot #2. Het spel zal denken dat het een andere mem-card is, en zal jouw auto kopiëren. Nu hoef je alleen nog van jezelf te winnen en je auto verkopen!

Extra muziek

Ga naar de audio-opties in het main menu en ga naar de CD-speler, en selekteer deze. Ga helemaal naar beneden, daar zijn twee music-tracks die uit staan. Zet deze aan en je kan ze beluisteren als je aan het rijden bent.

Super politie-auto's

Om de super-politie auto's te krijgen, moet je 10 speeders binnen de time-limit vangen.

Knipperlichten aanzetten

Als je aan het rijden bent, moet je L1 ingedrukt houden en dan naar links of naar rechts indrukken. Als je naar onder drukt gaan ze allebei aan.

Dashboards aan en Turbo mode

Als je gaat racen (maakt niet uit welke track, auto of mode) houd omhoog + driehoek + x ingedrukt totdat je een stem hoort aftellen. Soms werkt het niet; probeer het dan nog een keer. Als het goed is dan krijg je ook automatisch de Turbo mode als je het dashboard ziet. Als je naar boven indrukt, gaat je auto twee keer zo snel als normaal.

Cheats

Flash -Phantom bonus car
Hotrod -Titan bonus car

PLAY STATION

THIEF: THE DARK PROJECT

PC

Een van mijn all-time favorites en ook van Marcel Dielissen uit Breda.

Voor een **level-skip** moet tijdens het spelen Ctrl-Alt-Shift-End ingedrukt worden.

Handige tricks

*Niet opvallen is de beste taktiek, maar als een vijand echt naar je aan het zoeken is, kan hij je al vanaf ± 6 meter zien (in het donker).

*Probeer de gesprekken van de bewakers af te luisteren, je kan deze info altijd gebruiken.

*Zet de Trainings mode op expert en wacht tot je, na een aantal oefeningen te hebben gedaan, tegen de levende vijand (een guard) moet vechten. Pak nu de sleutels van de tafel en wacht tot je vijand weggaat, blijf zo achter hem staan dat de tralies niet voor je neus dichtvallen. Je ziet nu een deur, gebruik de sleutel op de deur. Als je het goed gedaan hebt kom je in een ruimte met een basketbalveld, nu kan je **een potje basketballen!!**



N 64

F1 WORLD GRAND PRIX

Gouden rijder: je moet de naam van Driver Williams veranderen in driver pyrit of chrome (als achternaam). Druk nu net zo lang op de B knop tot dat je weer helemaal terug bent. Druk dan weer op start en kies expedition en kijk bij de drivers net zo lang tot je de gouden of de zilveren driver hebt. Kies dan dat je zelf wilt schakelen. Kies nu een circuit met veel en lange rechte stukken, ga nu rijden. Je zult zien dat je dan **onnatuurlijke snelheden behaalt** (± 999km per uur).



N 64

WILD 9

PLAY STATION

Om wild van te worden, dankzij Stefan van den Berg.

Red beam mode: →, ↑, ←, ●, ↑, ●, ●.
Tien additional missiles: X, ●, R1, →, ▲, X, ▲.
Tien additional grenades: R1, X, R1, →, ■, →, ■.
Volle energie: R1, ▲, L1, ←, ▲, ●, X.
Level select: ↑, ←, ↓, R2, →, ■, X.
Unlimited lives: Begin het spel en kom tot het Craterscape level. Pak het extra leven dat achter de pilaar bij de brug aan het begin van het level ligt. Nadat het aantal levens is verhoogd, druk je op Start, Select, en gebruik de "Quit" option. kies "Yes" om terug naar het titelscherm te gaan. Kies start en dan "Continue current game" options om het craterscape level te restarten. Pak het leven weer achter de pilaar en doe dit zo vaak je wilt.

BUCK BUMBLE

Sander van Dijk uit Pernis is 'bij' de tijd, of wordt het nu 'hommeles'.

Tik deze codes in het main-menuscherm. Als je de codes goed hebt, hoor je een geluidje.

Alle wapens: ←, →, ↑, ↓, dan Z-knop inhouden en druk dan →, →, ←, ← en laat dan Z los.
Level-select: Houd Z-knop ingedrukt en druk dan →, ↓ ↓, →, laat Z-knop los en druk dan →, ↑, ↓, ←, ←, ↑, →, →.

Tik deze codes in tijdens het spelen.

A+B+R voor levensmeter vol en alle kogels en met de 'alle wapens code' heb je dan ook nog alle wapens.

REDLINE

PC

Waar zouden we zijn zonder een maandelijkse bijdrage van Stijn.

Houd de toetsen G, O en D tegelijk ingedrukt en tik dan een van de codes hieronder op de command line.

CODE	EFFECT
immortal:	God mode
mortal:	Schakel de God mode uit
cw:	Alle wapens voor je wagen
carflip:	Verander de geometrie van je auto
ca:	Volledige car ammo
caroff:	Schakel de geometrie van je wagen uit
radar:	Radar als je rondloopt
dbdamage:	Dubbele damage als je rondloopt
allammo:	Full ammo voor de wapens als je rondloopt
targets:	De wapens tijdens het lopen 'locken' targets
reticle:	Je ziet een rood puntje als je je geweer over een vijand beweegt
stoneage:	De auto verdwijnt en je ziet iemand lopen
camera:	3D perspektief als je rondloopt
wheelsoff:	Geen wielen aan je auto



TIP VAN DE MAAND

SYPHON FILTER

PLAY STATION

ViGe uit Ermelo, kijkt niet op een bio-chemische terrorist meer of minder. De tips mogen er zijn. Daarom heeft hij de tip van de maand gewonnen. Veel plezier met je spel naar keuze.

Aan het einde van iedere plaats heb je een eindbaas. De eerste is een man met een vlammenwerper en de tweede is een helikopter. Wat moet je doen om ze te verslaan?

1. Om de 'vlammenman' te verslaan moet je een M16 en een Shotgun hebben. Die liggen ook in het complex waar je bent. Het is streng verboden om granaten te gebruiken. Om hem te verslaan moet je met de knop linksboven (ik denk L1/R1) mikken. Je mikt achterop zijn rug, want daar zit een vlammentank. Doe je dit een paar goed dan heb je hem verslagen.
2. Als je iemand STIL moet schaduwen dan moet je het SMM geweer gebruiken, dat is een geweer met een demper erop. Om iemand stil en met 1 schot af te maken moet je het volgende doen.
Je mikt weer met de L1/R1 toets, dit keer op zijn hoofd. Als je het goed doet komt er HEAD SHOT te staan. Nu schiet je en niemand merkt iets.
Dit truukje is ook handig om mensen met een flak jacket te verslaan. Je schiet hem door zijn kop en je hebt een flak jacket. Dit truukje zul je vaker gebruiken.
3. Op een bepaald moment moet je Phagan redden. Je komt de kamer met de dinosaurussen binnen en je hoort ze praten. Een meisje houdt Phagan onder schot. Als je binnenkomt wil ze iets weten van Phagan, hij vertelt niets. Hij meisje begint met aftellen.
Pak nu een sniper of iets anders, maar een sniper is het beste. Klim op de dino en mik met je sniper op de hand van het meisje. Dat moet natuurlijk wel de hand zijn met het geweer erin. Het is niet toegestaan haar te doden.
4. Om de helikopter te verslaan moet je een M-16 hebben. Die liggen er in overvloed. Om de helikopter te verslaan moet je de andere 'mik-toets' hebben, Dit is een toets waarmee je, als je die ingedrukt houdt, het target nooit uit het oog verliest.
Dan ga je staan en komt de heli recht op je af vliegen. Als hij bijna bij je is, loop je met de L2 of R2 toets opzij (je hebt hem nog altijd getarged) en schiet je. Doe je dit een paar keer goed dan gaat ie branden. Als de heli brandt doe je het nog een paar keer en dan is ie kapot.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Te ruil: De Game Boy spellen Asterix en Obelix en/of The Lion King, met doosjes en handleidingen en in goede staat. Ruilen tegen een voetbalspel en/of een tennisspel. Tel.053-4339088, vraag naar Poppo.

Te koop: Mario 64 + demonstratievideo, in doosje + handleiding. Ik won het met een wedstrijd, maar ik heb geen Nintendo. Het spel is ongebruikt. Prijs 1200 Bfr. Karsten Lemmens, Tel.013/337239(België), liefst in de buurt van Diest (België).

Te koop voor de N64: Blast Corps, Star Wars SOTE, Goldeneye (USA), converter (Pal N64—USA spellen), Cruis'n The World en een Mad Catz Force Feedback stuurwiel. Tel.026-4742105, vraag naar Tom.

Te koop: SNES + 3 controllers + 7 spellen: SMW 1, DKC 1, 2 en 3, Kirby's Ghost Trap, Pac Attack, Tetris Attack + Multiplayer Adapter voor 5 controllers + Super Game Boy incl. 150 spellen. Alles compleet in doos met boekjes erbij voor ƒ400,-. Tel.0481-377085 (Elst Gld.), vraag naar Maikel, bellen na 15.00 uur. Ik heb vervoer in Arnhem, Nijmegen en Elst.

Te ruil voor N64: Gex 64: Enter the Gecko tegen Banjo Kazooie. Tel.023-5356032, bellen maandag t/m vrijdag van 18.00 tot 21.00 uur, vraag naar Jay Bart (Haarlem, geen vervoer).

Te koop gevraagd: Gameboy + spellen + adapter en (hoeft niet) vergrootglas. Ook graag met opbergtas. Tel.0548-614913, vraag naar Lars (Nijverdal).

Te koop: N64 (1 jaar oud), alle kabels, 4 joypads, memorycard en 5 spellen. Vraagprijs É400,-. Zelf op komen halen. Tel.0493-322687 (Deurne).

Te koop voor N64: Zelda 64 (met walktrough) É99,-, 007 Goldeneye ƒ99,-, MK Trilogy (met codeboekje)ƒ75,-, Fifa 64 ƒ59,-, Mario 64ƒ59,-, alle spellen in 1 koop voorƒ349,-. Bij alle spellen zijn doos en handleiding inbegrepen. Tel.0493-693768 (omg. Eindhoven). Bel op dinsdag na 15.00 uur. Vraag naar Jeroen.

Te ruil voor N64: Mijn Mario Kart, Lylat Wars of Turok tegen jouw WWF Warzone, Turok 2 of Rogue Squadron. Ik heb geen vervoer. Tel.0527-697852, vraag naar John (Emmeloord).

Te koop: Nintendo 64 + RF-switch + 2 controllers (grijs en rood) + controller pack + rumble pack + 8 spellen: Diddy Kong Racing, Fifa 64, Goldeneye 007, Banjo Kazooie, Mission Impossible, F1 World Grand Prix, 1080∞ Snowboarding, Zelda, Ocarina of Time. Dit alles samen voorƒ750,- (ook eventueel los te koop). Tel.0318-632534, vraag naar Wouter (Ede).

Te koop gevraagd: Alles wat met een Nintendo 8-bit te maken heeft. Vooral spelletjes (graag met doosje en boekje) voor ±ƒ15,- totƒ20,- per stuk. Tel.0511-445836, bellen vanaf 4 uur en vraag naar Sikke. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Zilveren Game Boy Pocket + Donkey Kong Land 3 voorƒ75,-. Tel.077-4773999, Baarlo (Limburg), vraag naar Dion. In zeer goede staat.

Te koop: N64 + 4 Mb expansion pack, 2 controllers, 2 1 Mb tremor packs (trilling-geheugen en geen batterijen nodig) en 6 topspellen: Zelda: The Ocarina of Time, Banjo Kazooie, Lylat Wars (zonder boekje), Turok 2: Seeds of Evil (expansion compatible), Goldeneye en 1080∞ Snowboarding. Alle spellen in luxe plastic doosjes en in zeer goede staat, incl. mono en scart aansluiting. Alles in 1 koop. Tel.077-4773999 (Baarlo, Limburg), vraag naar Dion.

Te koop voor N64: Het spel Starwars Rogue Squadron voorƒ90,-. Tel.0599-587342, vraag naar Erwin.

Te koop: SNES + alle kabels + 2 controllers + 4 spellen: International Superstar Soccer DeLuxe, Street Fighter Alpha 2, Kuifje in de Zonnetempel, Lucky Luke. Voor Lucky Luke en International Superstar Soccer DeLuxe heb ik ook codes! Prijsƒ225,-. Tel.0343-576756, vraag naar Johan (Wijk bij Duurstede).

Te koop voor SNES: International Superstar Soccer DeLuxeƒ35,-, Clayfighter 2ƒ30,-, Kid Clownƒ30,-, Michael Jordan: Chaos in the Windy Cityƒ35,-, Ultimate Mortal Kombat 3ƒ35,-. Of alles in 1 koop voorƒ150,-. Tel.075-6312057 (Zaandam), vraag naar OrÁun, bellen na 17.00 uur.

Te ruil/te koop gevraagd voor de SNES: Megaman X, NHL'97, Super Punchout, Rival Turf. Ik heb de volgende spellen: Killer Instinct, Ultimate Mortal Kombat 3, International Superstar Soccer en DragonballZ 3 (tevens verkoop). Tel.010-4850430, vraag naar Jimmy (Rotterdam).

Te koop gevraagd voor N64: Mission Impossible, rumble pack, 1 controller (liefst rood of geel however). Tel.077-4743038, vraag naar Jordi (Reuver).

Te koop/te ruil voor N64: Fighters Destiny tegen jouw Zelda, Turok 2, Diddy Kong Racing, Banjo Kazooie of misschien wel een ander leuk spel. Tel.0184-652652, vraag naar Daniël (Giessenburg).

Te koop: Het N64 spel World Cup'98 met doosje en handleiding, alles in goede staat voorƒ95,- (kan onderhandeld worden). Tel.0492-529286, vraag naar Bas (Helmond).

Te koop: Game Boy + 3 spellen; Zelda, Turtles, Super Mario Land. Voor een speciale prijs. Tel.077-4743038, vraag naar Jordi.

Te koop: SNES + 3 joypads + 6 spellen o.a. Lemmings 1 en 2, Super Tennis, Alien 3, Super Mario World, voor een speciale prijs. Tel.077-4743038, vraag naar Jordi (Reuver).

Te ruil voor N64: Mijn International Superstar Soccer tegen jouw Snowboardkids of Mario Kart 64. Tel.030-2290599, vraag naar Roderick (Bilthoven).

Te koop voor N64: Mission Impossibleƒ60,-, Gloverƒ65,-, Silicon Valleyƒ65,-, Zelda, Ocarina of Timeƒ75,-. Alles is in zeer goede staat met doosje en handleiding. Alle spellen samen voorƒ250,-. Tel.0345570529 (Geldermalsen), vraag naar Jasper.

Te koop: De spellen Wave Race, Mario 64, Fifa 64 en Extreme G, bij alle spellen (behalve Mario 64) zit een handleiding en ze zijn in perfecte staat. Ze kostenƒ75,- per stuk en in 1 koopƒ250,-. Graag 's avonds bellen en vragen naar Tom. Tel.030-6666366 (omg. Utrecht en geen vervoer).

Te koop: Nintendo 64 + 2 controllers + Mario Kart 64 + Goldeneye 007 + Diddy Kong Racing + Nintendo bladen en alles in doosjes. Prijsƒ300,-. Tel.0582664200 (Leeuwarden), vraag naar Daniël.

Te koop voor N64: Waveraceƒ75,-, Mortal Kombat 4ƒ80,-, Mario Kart 64ƒ75,-, Lylat Warsƒ85,-, Goldeneye (+ alle cheats!)ƒ85,-. Dit zijn vraagprijzen. Alles is in zeer goede staat en alle boekjes zitten er nog bij. Ook wil ik Waverace wel ruilen tegen F-Zero X. Tel.0486-462495, vraag naar Bob.

Te ruil: Mijn Waverace tegen jouw Mystical Ninja, Goldeneye of Rogue Squadron. Tel.0180-318532,'s avonds bellen en vragen naar Thomas.

Te koop voor N64: Goldeneye 007 voorƒ65,-. Nooit gebruikt en incl. doos. Tel.053-4334062, bel door de week na 20.00 uur en vraag naar Derek.

Te koop/te ruil voor N64: Mijn Turok 2 tegen Extreme G 2, Star Wars Rogue Squadron of te koop voorƒ100,- (net 1 Ω maand oud) of mijn Mission Impossible ruilen tegen Extreme G 1. Maar ik wil ook wel mijn Starwars; Shadow of the Empire, Mario 64 of Starfox + converter ruilen tegen Extreme G 1 of twee voor Extreme G 2. Maar je kunt ze ook kopen: Mission Impossibleƒ75,-, Starwars: Shadows of the Empireƒ65,-, Mario 64ƒ50,-, Starfox + converterƒ80,-. Alles bij elkaar (met Turok)ƒ275,-, zonder Turokƒ200,-. Tel.030-6011921 (omg. Utrecht), vraag naar Alexander.

Te koop: Game Boy Pocket. Prijsƒ60,-, bellen na 18.00 uur (Kerkdriel, vlakbij Den Bosch). Vraag naar Adjang.

Te koop: NES met 6 spellen voorƒ100,-. SNES met 6 spellen en 1 Super Game Boy voorƒ275,-. Tel.0251-245393, vraag naar Joost.

Te ruil voor N64: Jouw Mystical Ninja tegen 1 van mijn spellen: Snowboard Kids, Mission Impossible of Banjo Kazooie. Tel.0255-536138, vraag naar Mark. Ik heb geen vervoer.

Te koop voor de Game Boy: Asterixƒ30,-, Titus The Foxƒ30,-, Battletoadsƒ30,-, Tetrisƒ25,-. Asterix en Titus the Fox met boekje en doosje, Battletoads alleen met boekje, Tetris alleen het spel. Ook ben ik op zoek naar codes voor het N64 spel Diddy Kong Racing. Codes sturen naar: Michiel de Gelder, Staringstraat 42, 7552 CA Hengelo (Ov.). Tel 074-2913938 (Hengelo). Eventueel vervoer, ik doe ook per post.

Te koop gevraagd voor de NES: Paperboy, Pin Bot, Chip¥n Dale, Double Dragon 1, 2 en 3, The Legend of Zelda, RoboCop, The Simpsons: Bart vs Space Mutants, Wizard and Warriors 1, 2 en 3, Working Crew, Tiny Toons, Alpha Mission, Donkey Kong, Gremlins. Tel.024-3775044, het liefst in de buurt van Nijmegen, vraag naar Sjonnie.

Te koop voor N64: F1 World Grand Prixƒ70,-, 1080∞ Snowboardingƒ75,-, WCW vs NWO: World Tourƒ65,-, Diddy Kong Racingƒ65,-, Cruis'n USAƒ60,-, Manoƒ60,-, V-Rally'99ƒ75,-. Tel.0180-613823, vraag naar Matthias (Barendrecht).

Te koop voor N64: Turok 2ƒ80,-, F-Zero Xƒ60,-. Beide spellen zijn zo goed als nieuw, dus incl. doosje, handleiding etc. Kan eventueel ook via de post. Tel. 0527-619087 (Emmeloord), vraag naar Floris.

Te koop: N64 + 2 controllers + 2 spellen (World Cup + Goldeneye) + rumble pack + memorypack. Prijsƒ375,-. Tevens te koop: SNES + 2 controllers + 1 spel (Starfox). Prijsƒ75,-. Tel.0251-656381 of Tel.06-21480677, vraag naar Hylke (Bakkum).

Te koop: Omgebouwde NES met kabels en adaptor om hem aan te sluiten + 2 controllers, geweer, game genie + codeboek en 6 spellen: Mario 1, 2 en 3, The Addams Family, Turtles 1 en een game met 24 demo¥s. Alles kompleet met boekje en hoesje. Prijsƒ175,-. Tel.073-5324351, vraag naar Perry.

Te koop: SNES + gamepad + 3 spellen: DKC, DKC 2, DKC 3. Tel.0316-223460 (bellen na 18.00 uur), vragen naar Tim Quist.

Te koop/te ruil voor N64: WCW vs NWO World Tour, Blast Corps, Duke Nukem 64, Goldeneye, Lylat Wars 64 en Diddy Kong Racing. Over de prijs/ruil valt te praten. Tel.0172-474195, bellen na 16.00 uur, vragen naar Sjoerd.

Te koop voor N64: Rampage World Tourƒ75,-, NBA Hangtimeƒ75,-, Blast Corpsƒ70,-, ISSƒ60,-, Diddy Kong Racingƒ75,-, Mission Impossibleƒ80,-, Mario Kart 64ƒ70,-, Wayne Gretzkyƒ65,-, Top Gear Rallyƒ65,-, Mortal Kombat 4ƒ70,-. Bij meerdere spellen maak ik een mooi prijsje, alles met boekje en doos. Tel.023-5383139 of Tel.06-26208642 (Haarlem), vraag naar Sander.

Te koop: SNES met 3 controllers (waaronder 1 joypad), game genie, Super Game Boy, opbergdoos, mouse en mousepad en 16 spellen: Donkey Kong Country 2, Tiny Toons, Batman Forever, Double Dragon 5, Illusion of Time, Theme Park, Mickey Mania, Starwing SM Allstars, Mario Paint, Pilot Wings, Hook, Mario Kart, Ren & Stimpy: Veediots, Fifa Soccer, Killer Instinct. Alle spellen met doosje en handleiding. Tel.0495-541851 (Limburg), vraag naar Nick.

Te koop voor de SNES: Mortal Kombat 1 met codes voor*f*25,-. Je kan het komen halen, maar als je dat te ver weg vindt kan ik hem versturen, maar je moet dan wel de verzendkosten betalen. Tel.030-2881043 (Utrecht), vraag naar Ricardo.

Te koop: N64 + 2 controllers + 2 spellen (World Cup + Goldeneye) + rumble pack + memory pack voor*f*375,-. Te koop: SNES + 2 controllers + 1 spel (Starfox) voor*f*75,-. Tel.0251-656381 of Tel.06-21480677, vraag naar Hylke (Bakkum-Noord).

Te koop: N64 met Lylat Wars, Goldeneye, Zelda 64, Mission Impossible, Blast Corps en Forsaken, 3 controllers en rumble- + controllerpack. 1 jaar oud, z.g.a.n. Alles samen voor*f*725,-. Tel.035-5310812, vraag naar Pieter.

Te koop: SNES (1/2 jaar oud) + 2 controllers en 4 spellen: Super Mario Allstars en Super Mario World (1 diskette), Donkey Kong 1 + 2, De Smurfen verkennen de Wereld. Samen voor*f*250,-. Los verkrijgbaar: The Empire Strikes Back*f*45,- en Super Mario Kart*f*25,-. Ook verkrijgbaar: NES + 2 controllers + pistool + 3 spellen voor*f*50,-. Of alles ruilen tegen een N64 met Goldeneye, Super Mario 64 en 2 controllers. Tel.071-5413232, E-mail:jorrit007@hotmail.com, vraag naar Jorrit (Leiderdorp).

Te koop/te ruil voor N64: Super Mario 64 voor*f*75,- of te ruil voor een tof spel zoals Goldeneye. Tel.0224-213580 (Schagen), vraag naar Johan. Ik heb geen vervoer en verstuur niet per post.

Gevraagd: Wie heeft The Lost Vikings (1 of 2), Super Punch Out, Ardy Lightfoot te ruil voor de SNES. Tel.078-6744637 (zelf komen halen), vraag naar Zibin Cheung (Strijen).

Te koop: SNES + 2 controllers + Super Game Boy + 5 spellen: Doom, Streetfighter, Killer Instinct, Donkey Kong, ISS Deluxe. Prijs*f*225,-. Spellen ook los te koop voor*f*25,- per stuk. Tel/Fax.0251-312110, vraag naar Gerard (Uitgeest).

Te koop: SNES met joysticks, Super Game Boy en de 4 spellen: Killer Instinct, Mortal Kombat, Looney Tunes Basketball, Super Mario Kart. Prijs*f*300,-. Tel.0651003503 (Amsterdam).

Te koop: Game Boy Booster met het spel: Bionic Commando voor*f*50,-. Tel.0651003503 (Amsterdam).

Te koop: N64 met 3 joypads en een rumble pack en 4 spellen: Mission Impossible, Fifa'98, Lamborghini, Goldeneye. Vaste prijs*f*500,-. Tel.020-6329419, vraag naar Ricardo (Amsterdam).

Te koop voor N64: Blast Corps*f*80,-, Mace The Dark Age*f*85,-, Doom 64*f*75,-, Dark Rift*f*65,-, Forsaken*f*90,-, alle spellen met doos en boekje. Tel.0561-431546, bellen tussen 18.00 en 20.00 uur en vragen naar Martijn (Noordwolde).

Te ruil voor Game Boy: Wie wil mijn Donkey Kong Land (alles erop en eraan) ruilen tegen jouw James Bond 007 of Warioland 2. Tel.033-4621385, vraag naar Jelle (Amersfoort).

Te ruil voor N64: Wie wil mijn Yoshi¥s Story (met alles erop en eraan + plastic hoesje) ruilen tegen jouw Mario Kart. Tel.033-4621385, vraag naar Jelle (Amersfoort).

Te koop: SNES + controller + 8 spellen: MK 3, Kuifje in Tibet, Killer Instinct, Mario Kart, Super Mario Allstars, Asterix en Obelix, Lion King, World Cup Striker. Vraagprijs*f*300,-. Vraag naar Geoffrey of Patrick. Tel.073-6426580 (Den Bosch).

Te ruil voor N64: Mijn Banjo Kazooie tegen Turok 2 of Body Harvest. Tel.0512-532382 (Drachten), vraag naar Allard.

Te koop: NES + 2 controllers, 5 spellen (Super Mario 2 en 3, Bart Simpson, Skyhawk, Ducktales), game genie + alle aansluitingen. Alles is ook los te koop. Prijzen n.o.t.k. Tel.023-5731940 of Tel.0660-435559, vraag naar Jasper (kan ook via de post).

Te koop: 11 Game Boy spelletjes, nog in goede staat o.a.: Bomberman Color, Donkey Kong Land 1 en 3, World Cup'98, Wario Land, F1-Race, International Superstar Soccer, Star Wars: Return of the Jedi, Donkey Kong Game Pack, Streetfighter 2 en Kirby's Dream Land. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.038-3323549, vraag naar Erwin, bellen na schooltijd, ik heb geen vervoer (Kampen).

Te koop: N64 incl. 2 joypads, 1 1Mb memorypack en 6 spellen (Goldeneye, Zelda 64, ISS 64, Diddy Kong Racing en Fifa'98). Alles z.g.a.n. Prijs*f*750,-. Tel.030-2281451, vraag naar Boudewijn.

Te koop: NES met 10 spellen en 4 controllers, pistool en opbergdoos. Incl. Nederlandse handleiding. Minprijsje*f*150,-. Tel.0593-526110, vraag naar Rudolf (Beilen).

Te koop/te ruil voor N64: Banjo Kazooie. Prijs in overleg of ruilen tegen een ander goed spel. Tel.023-5731940 of Tel.0660435559 (Jasper), kan ook via de post (Zandvoort).

Te koop: SNES + 2 controllers + powercontroller + Super Game Boy + Nintendo Bazooka + handige draagtas + 6 spellen: Donkey Kong Country, Secret of Mana, The Pagemaster, Pink Panther goes to Hollywood, Aero the Acro-Bat en een Nintendo Bazooka 6 in 1 cassette. Alles in perfecte staat. Vraagprijs*f*200,-, maar de prijs is onderhandelbaar. Tel.0165-534498, bellen na 17.00 uur en vragen naar Sven (Roosendaal).

Te koop/te ruil voor de Game Boy: Mortal Kombat 4 (ook voor de Game Boy Color)*f*50,-, Tetris, Jurassic Park en Dragons Lair*f*10,- per stuk. Oplaadbare accu voor de GB*f*10,-, oplaadbare accu voor de Pocket Game Boy*f*15,-. Game Boy Booster van Konami (vergrootglas, licht, harder geluid etc.)*f*25,-, 4-player adapter*f*7,50, game light*f*10,-, GB opbergkoffer*f*10,-. Prijzen n.o.t.k. Tel.023-5731940 of Tel.0660435559, vraag naar Jasper (Zandvoort), kan ook via de post.

Te koop/te ruil: SNES met 2 controllers, muis (met muismat) en 9 spellen: Super Mario World 1 (zonder handleiding en doosje), F-zero, Blackhawk, Pilotwings, Starwings, Mariopaint (zonder doosje), Super Mario Kart, Mario Is Missing en Kick Off 3. Alle met handleiding en doosje en ev. codes(behalve waar aangegeven). Alles te koop voor*f*300,- of ruilen tegen 2 gameboys (met evt. spellen). Tel. 046-4494046 Roosteren (omg. Sittard). Vraag naar Joris. E-mailen kan ook: HYPERLINK "mailto:Brigit.stouten@inter.nl.net" Brigit.stouten@inter.nl.net.

Te koop: star wars: Rogue Squadron (N64). zo goed als nieuw. FL 100,- tel: 0297-530032 (vraag naar Robin).

Te koop: SNES met 6 spellen + 2 controllers. In goede staat. Prijs*f*185,-. Tel.040-2431449 (Eindhoven).

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation, Multitap + 5 pads, 11 games (o.a. NFS 3 en Fifa'99), PSX-tas en een hoop demo¥s en heel veel codes voor maar*f*600,-. Tel.0566-623083 (Frl.), vraag naar Wijnand.

Te koop: PlayStation + Dual Shock + 2 controllers + memorycard + 6 spellen: Tomb Raider 1, 2 en 3, Resident Evil 2, Spyro The Dragon en Heart of Darkness + meerdere demo¥s. ± 1 jaar oud. Alles voor*f*550,-. Tel.0318-529055, bellen na 17.00 uur, vraag naar Olaf.

Te koop: Gran Turismo*f*75,-. Voor de omgebouwde PlayStation: Beavis & Butthead Virtual Stupidity (Jap)*f*20,-. Alles inclusief verzendkosten. Tel.073-6400119, vraag naar Liebert (Den Bosch).

Te koop: Resident Evil 2*f*80,-, Crash Bandicoot 2*f*50,-, Porsche Challenge*f*35,-, Command & Conquer*f*35,-. Voor de omgebouwde PlayStation: MediEvil, Spyro The Dragon, JP: The Lost World, Ace Combat 2, Street Fighter EX Plus Alpha, Crash Bandicoot 3, Wild 9 (USA), Bushido Blade 2 (USA), Silent Hill (USA), Parasite Eve (Jap). Alle spellen kosten*f*20,- per stuk. Alle spellen zijn in goede staat. Wie snel reageert krijgt er 5 demo CD's (naar keuze) bij. Andere demo CD's zijn*f*5,- per stuk. Tel.040-2260588, Heeze (ik heb geen vervoer). Vraag naar Leon.

Gevraagd: Wie heeft WCW Nitro en Fighting Force en wil ze verkopen? Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0113-563048 ,vraag naar Laurens ('s Heer Abtskerke).

Te koop: PlayStation met 2 controllers, 1 daarvan is een turbo, 1 memorycard, 2 controllers en 6 spellen o.a. Tomb Raider 3. Prijs*f*300,-. Schrijf naar: Eduard van der Vegt, Achter de Haven 190, 8933 CT Leeuwarden.

Te koop: PlayStation met 10 spellen, 2 memorycards en 3 joypads (1 Dual Shock) o.a. Tekken 3, Resident Evil 2, Tomb Raider 3, Crash 1, Gran Turismo. Prijs*f*650,-. Tel.06-51924906, vraag naar Jim (Kampen).

Te koop: WipeOut XL (2097)*f*30,-, Rally Cross*f*25,-, Rage Racer*f*30,-, Destruction Derby 2*f*25,-, V-Rally*f*20,-, Resident Evil 1*f*30,-, GTA*f*25,-, Project Overkill*f*20,-, Krazy Ivan*f*25,-, MDK*f*25,-, Fade To Black*f*25,-, Final Doom*f*20,-, Forsaken*f*15,-, Nuclear Strike*f*20,-, Exhumed*f*15,-. Alles in 1 koop voor*f*325,-. Tel.0485-382901, bellen na 16.00 uur en vragen naar Marco. Geen vervoer.

Te koop: PlayStation met 5 games: Crash Bandicoot 2, Soviet Strike, Croc, Need For Speed 2 en Fifa'97. Inclusief 2 joypads en memorycard, alle kabels. Prijs in overleg. Tel.0346-566783, vraag naar Erik.

Te koop: Een zo goed als nieuwe PlayStation + 1 joypad met 3 spellen: Gran Turismo, Fifa'98 en Formula 1'97. Alles is in zeer goede staat. Prijs*f*350,-. Tel.050-4031078, vraag naar Gert.

Te koop: Ridge Racer 4 (USA)*f*25,-, Silent Hill (USA)*f*25,-, Bloody Roar 2 (JAP)*f*25,-, Brave Fencer (USA)*f*25,-, Xeno Gears (USA) 2 cd¥s*f*45,-, Final Fantasy 8 (JAP) 4 cd's*f*100,-, Test Drive 5 (USA)*f*25,-. Tel.06-50460753, vraag naar Arnaud (Wemeldinge).

Te koop: Tenchu*f*80,-, Coolboarders 3*f*80,-, Tomb Raider 2*f*70,-, Fighting Force*f*60,-, Mortal Kombat Trilogy*f*35,-, Andretti Racing*f*25,-. Alles is origineel incl. boekje. Tel.055-5339949, vraag naar Robbert. Bellen na 17.00 uur (Apeldoorn).

Te koop: PlayStation Ω jaar oud i.z.g.st., 2 joysticks waaronder 1 Dual Shock, 1 memorycard, 5 games o.a. Croc, Duke Nukem Time To Kill en NFS 3 + 3 demo's. Geen vervoer. Alles bij elkaar*f*425,-. Tel.0318-573855, vraag naar RenÈ. Snelle bellers krijgen het Free Record Shop codeboek t.w.v.*f*19,95 er gratis bij (De Klomp).

Te koop: PlayStation, 2 controllers, 2 verlengkabels, scartkabel, RGB kabel (voor tv zonder scart), 2 memorycards (1 x 1080, 1x 15 blocks) en 20 games: Rock and Roll Racing 2, MediEvil, Tomb Raider 2, Resident Evil 2, Rayman, Duke Nukem 3D & Time To Kill, Tekken 2 & 3, Mortal Kombat 4, Dead or Alive, Gran Turismo, Wreckin¥Crew, Colin McCrae Rally, Vigilante 8, Test Drive 5, Need For Speed 3, Motoracer 2, Formula 1'98, Toca Touringcar Championship 2. Voor snelle beslissers 5 demo cd's + 15 Power Unlimiteds gratis. Prijs *f*750,- (eventueel met 37 cm kleurentelevisie + A.B.*f*999,-). Tel.0592-345780 (Assen), vraag naar Niek Esser.

Te koop: World Cup'98*f*50,-, Heart of Darkness*f*65,-, Crash Bandicoot*f*35,-, Fifa'97*f*30,- en demo¥s*f*5,-. Tel.0511-424468, vraag naar Sije, omgeving Dokkum-Leeuwarden.

Te koop: PlayStation, 2 controllers, 1 memorycard en 20 spellen waaronder NHL'99, Metal Gear Solid, Vigilante 8, Crash Bandicoot 2 + 3, Toca 2 en nog veel meer toppers. Prijs*f*650,-. Tel.0228-541709, vraag naar Michiel (Venhuizen).

Te koop: Crash Bandicoot 2*f*50,-, Nuclear Strike*f*35,-, Grand Theft Auto "Limited Edition"*f*40,-, Resident Evil Director¥s Cut*f*30,-, Fifa'97 *f*25,-, WipeOut 2097*f*35,-, Need For Speed 2*f*30,-, Rally Cross*f*35,- of alles tegelijk voor*f*250,-. Tel.077-3520504, vraag naar Rens, Venlo.

Te koop: PlayStation met 2 controllers, 1 memorycard en 10 spellen, 2 demo¥s. Spellen o.a. Coolboarders 3, Crash Bandicoot 3 en Gran Turismo. Prijs valt over te praten. Tel.013-5422935, vraag naar Celoi (Tilburg).

Te koop: PlayStation + 2 controllers + memorycard + 9 spellen: Tomb Raider, Tomb Raider 2, Wild 9, Mortal Kombat Mythologies, Loaded, Little Big Adventure, Command and Conquer, Cyberspeed, Vigilante 8 + 7 demo's, alles in perfecte staat. Prijsƒ500,-, vraag naar Evert of Bastiaan. Telefon.013-4683541 (Tilburg).

Gevraagd: Wie wil zijn Final Fantasy 7 ruilen tegen Beast Wars + 2 codes? Kan ook per post. Clyde Bosari, Jol 222, 1186 SX Amstelveen.

Te koop: PlayStation + controller + memorycard + 16 demo's + 14 games o.a. Tomb Raider 1 + 2, GT, RE 2. Vraagprijsƒ900,-. Tel.0594-632518, vraag naar Youri (Zevenhuizen).

Gevraagd: Ik ben heftig op zoek naar een PlayStation met de spellen Tekken 3, Die Hard Trilogy en Mortal Kombat 4. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0113-351812 (Borsele, Zeeland), vraag naar Lesley. Bellen van 15.00 u 20.00 uur.

Te koop: Tekken 2ƒ40,-, Fifa RTWC'98ƒ45,-, Bushido Bladeƒ60,-, GTAƒ40,-. Tevens originele PSX controllerƒ25,-. Alles in goede staat. Tel.046-4855746, vraag naar Ton.

Te ruil: Mijn Nuclear Strike tegen jouw Destruction Derby 2 of C&C Retaliation. Nuclear Strike is ook te koop voorƒ60,-. Tel/Fax.010-4293709, vraag naar Joeri of spreek een boodschap in.

Te koop: Japanse PlayStation + 3 controllers + Game Shark + memorycard en 3 spellen: Time Crisis + Guncon, Castlevania X en Samurai Showdown 3 voorƒ250,-. Tel.020-6454348, geen vervoer.

PC

Te koop Op CD-Rom: Carmageddon 2ƒ50,-, SimCity 3000ƒ50,-, Red Alert Counterstrikeƒ25,-, Encarta'98ƒ75,-, Davi Adres 7 Expressƒ25,-, Conquest Earthƒ20,-. Op video-CD voorƒ25,- per stuk: Brainscan, Bean, Braindead, Judge Dredd. Tel.072-5335598, vraag naar Bart (Heiloo).

Te koop: SimParkƒ30,-, Titanic:Ontrafel het Mysterieƒ20,-. Alles in 1 keer kopen voorƒ40,-. Tel.036-5364053, vraag naar Joeri (Almere).

Te koop/te ruil aangeboden: Quarantineƒ15,-, Carmageddon 2ƒ40,- (zonder doos), Doom Trilogy (= Doom 1 + Doom 2 + Doom 2 Masterlevels)ƒ32,50, Gripped Off-Road Championshipƒ32,50, Quakeƒ30,-, alle spellen met codes als ik die heb. Ze zijn allemaal in goede staat, dus wil ik ook spellen in goede staat terug. Tel.045-5227001, bellen van maandag t/m vrijdag na 4 uur en zaterdag en zondag na 12.00 uur, maandag en woensdag voor 19.00 uur. Vraag naar Maychel (Brunssum).

Te koop/te ruil: Redneck Rampage + Ruffneck Roosterƒ30,-, Warcraft 2 DeLuxe + extra add-onƒ40,-, Carmageddonƒ30,-, Destruction Derbyƒ12,50, KKNDƒ20,-, Bloodƒ25,-, EWJ 1 en 2ƒ10,-, Fifa'96ƒ5,- of een aantal ruilen tegen Swat 2 of Starcraft. Ik heb geen vervoer, eventueel per post. Tel.035-6935205, vraag naar Erik (Bussum).

Te koop/te ruil aangeboden: PowerVR PCX2, 3D (add-on) accelerator kaart voor de PC. 4 Mb geheugen, PCI incl. software (o.a. Virtua Fighter 2). Vraagprijsƒ80,-. Of ruilen tegen een VooDoo (2) kaart (eventueel met bijbetaling). Tel.050-5415996, vraag naar Peter, graag bellen na 18.00 uur of in't weekend. E-mail:da_red_dragon@geocities.com. Ik woon in Groningen en ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Rainbow Six + doos en boekje (haast niet gebruikt)ƒ65,- of te ruil tegen Delta Force of Star Wars Rogue Squadron. Tevens te koop: Conquest Earth + doos en boekje (net nieuw)ƒ45,- of te ruil tegen Delta Force. Tel.0548-517804, vraag naar Thijs (Rijssen), bellen na 17.00 uur.

Te koop: Theme Parkƒ10,-, met handleiding, Transport Tycoonƒ10,. Wie het eerste belt en koopt krijgt er nog een gratis cd bij. Tel.0226392266, vraag naar Danny (Tuitjehorn).

Te koop/te ruil: Premier Manager'97 of'98ƒ15,-, Redneck Rampage (incl. uitbreiding)ƒ15,-, Competitie Manager'97/¥98ƒ15,-, Fatal Racing (met boekje)ƒ15,-, Redline Racer (in een doos)ƒ20,-, Virtual Karts (in een doos)ƒ20,-, Beavis & Buttheadƒ10,-, Betaald Voetbal Simulatorƒ10,-, Shogo (demo)ƒ5,-, Need For Speed 2 SE (demo)ƒ5,-, Heavy Gear (demo)ƒ5,-, Nitro Pack voor Interstate'76 (demo)ƒ5,-, Eidos Interactive Demo CDƒ5,-. Tel.038-3855491, E-mail:wvdhaar@worldonline.nl. Vraag naar Laurent.

Te koop gevraagd: C&C en Resident Evil 2. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.040-2536471, bellen na 15.30 uur en vragen naar David.

Te koop: Microsoft Sidewinder Gamepad met installatie en demo cd + handleiding. Prijs tussen deƒ70,- enƒ100,-. Tel.0184-683603 (omg. Dordrecht), geen vervoer.

Gevraagd: PC graag P200 of P233 of P266. Prijs tussen deƒ1000,- enƒ1500,-. Graag met printer en win'98 en heel misschien 3D kaart of cd writer. Tel.030-6011921 (omg. Utrecht), vraag naar Alexander.

Te koop: Shattered Steelƒ20,-, Genewarsƒ15,-, Red Alert C&Cƒ30,-, Carmageddon 2ƒ30,-, Tomb Raiderƒ25,-, Destruction Derby 2ƒ25,-, Unrealƒ30,-, Fifa'98ƒ25,-, WK Voetbal Avontuurƒ25,-, Fifa'99ƒ30,-. Tel.0187-471478, vraag naar Mike.

Te koop: De originele cd¥s van Quarantine, Road Warrior, Abuse, Corridor 7, Wetlands, Comanche, Pinball Fantasies, Flight Unlimited, Armored Fist, Speed Demons. Prijs in overleg. Tel.0346-566783, vraag naar Erik.

Te koop: Pentium 200 Mhz, 32 Mb RAM, 3,2 Gb HD, 4 Mb video, 4 Mb 3DFX Voodoo 1, 32 speed CD-Rom geluidskaart, 16 bits stereo 3D, 14" monitor, 2x 80 watt Viking speakers, keyboard, muis, Win 95 + Office 98 geinstalleerd + Motorcross Madness, Settlers 3, Quake 2 + Quick Start, Andretti 96, Wacky Wheels, Skunny en Half Life geinstalleerd en op CD-Rom FX Fighter Turbo + Wing Commander 3 + Speedboat Attack + Beasts and Bumpkins. Vraagprijsƒ2000,-. Tel.0493-312041, Milheeze, vraag naar Twan.

Te koop: Pentium 166 met 16 Mb SDRAM, een harde schijf van 2,1 Gb, 24 speed CD-Rom, 15" monitor, 33k6 modem, soundblaster en 2x 120 watt speakers. Prijs n.o.t.k. Tel.0487-501974 (Wamel), bellen na 18.00 uur of in het weekend.

Te koop: Joystick/gamekaart + gamepad. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.055-5339949, vraag naar Robbert, bellen na 17.00 uur (Apeldoorn).

Te koop gevraagd: Pentium 90 of 100 + cooler. Tel.0416-665008, vraag naar Lambert. E-mail:lambo@dds.nl (Heusden).

Te koop gevraagd: Little Big Adventure 2. Het liefst in de buurt van Eindhoven. Tel.0497-542167, vraag naar Bart (ik heb zelf vervoer).

Te koop wegens ruimtegebrek: Pentium II 350 Mhz, 40x speed CD-Rom drive, Quantum Fireball harddisk, 64 Mb intern geheugen, 2x 120 watt boxen en kleurenmonitor. Uitgerust met: Windows'98, Microsoft Plus en diverse games waaronder O.D.T. en Nightmare Creatures. Prijsƒ1999,-, inclusief 1 jaar garantie. Tel.06-22513272, wordt eventueel gratis thuisbezorgd, vraag naar Klaas (Damwoude).

Gezocht: De PC CD-Rom versie van Sonic cd. (Je weet wel, die met Amy-Rose, dat je kan tijdreizen). Heeft iemand die klassieker nog? Ik ben bereid mijn Jazz Jackrabbit 2 (ja 2) ervoor weg te doen. Kan iemand mij helpen. Als je Jazz 2 al hebt, wil ik Sonic CD ook wel kopen of ruilen voor Mortal Kombat 3. Tel.020-6927781 (Amsterdam), ik heb geen vervoer, binnen Amsterdam kom ik hem wel ophalen, maar als je ook geen vervoer hebt, kan het ook per post. Vraag naar Ruben.

Te koop: Carmageddon + Splat Packƒ40,-, Back to Baghdadƒ40,-, Flight Magicƒ15,-. Alle spellen zijn origineel en goede staat. Bij aankoop van alle spellen gratis een Microsoft Sidewinder joystick. Tel.020-3680084, bellen na half 4 en vragen naar Michael (Amsterdam).

Te koop: Fifa'98ƒ50,-, Fifa'99ƒ75,-, Tomb Raider 2ƒ50,-, Tomb Raider 3ƒ90,-, Metal Gear Solidƒ95,-, Heart of Darknessƒ40,-, of alles samen voorƒ350,-. Tel.078-6816089, vraag naar Marco.

Te koop: 486 DX2 + monitor + muis + scanner + geluidskaart + Windows 3.1 + nog veel meer voorƒ400,-. Voor meer informatie bel naar Erik. Tel.0514-563907.

Te ruil: Theme Hospital + Theme Park voor jouw Premier Manager'97 of'98. Bel na 4 uur met Thijs. Tel.0528-273940 of E-mail:thijs_kirchner@fcmail.com (Hoogeveen).

Te koop: Pentium 133 Mhz, intern geheugen 32 Mb RAM, harde schijf 5,2 Gb, CD-Rom 16 speed, videokaart ATI-Graphics Pro Turbo PCI, monster 3DFX 4 Mb kaart, geluidskaart: Sound Blaster 16 AWE, kleurenmonitor, toetsenbord en muis. Prijsƒ1000,-. Tel.072-5621800 (Alkmaar), vraag naar Almar.

Te koop: Pentium 200 MMX, 64 Mb SDRAM, 3,2 Gb U-DMA HD, 32x CD-Rom, ATI 3D Rage Pro 4 Mb, Ensoniq AudioPCI, MAG 15" monitor, Logitech Wingman Extreme Joystick, Typhoon 120 Watt Speakers, Win 95 keyboard, Win'98. Vraagprijsƒ1580,-. Tel.0485-350013, vraag naar Tim (Cuijk).

Gevraagd: Wie heeft Muziek Maker 2.0 voor een redelijke prijs. Tel.036-5231954, vraag naar Johan.

Te koop op CD-Rom: Tomb Raider 3ƒ50,-, Dark Earthƒ30,-, Rebel Assaultƒ10,-, Rebel Assault 2ƒ20,-, Total Annihilationƒ40,-, FX Fighter Turboƒ15,-. Alles samen voorƒ150,-. Alles inclusief boekjes en doosjes. Vraag naar Michiel. Tel.024-6221775 (Overasselt).

Te koop op CD-Rom: Blood 2, The Chosenƒ45,-, Carmageddon 2, Carpocalypse Nowƒ30,-, Microsoft Motocross Madnessƒ25,-, F1 Racing Simulationƒ30,-, Unrealƒ25,-, Blade Runnerƒ30,-, James A.T.F. Quakeƒ20,-, Carmageddon Max Pack (Carma 1 + Splat Pack)ƒ35,-, Apache Longbowƒ20,-, Simon the Sorcerer 2ƒ15,-, Megaraceƒ15,-, Doom 2ƒ12,50. Bij Carmageddon 2 heb ik een trainer en goede saves voor je. Koop je Quake of Unreal, dan heb ik er ook nog wat add-ons bij. De spellen zijn zo goed als nieuw en de meeste zijn met handleiding. Tel.0187-681532, vraag naar Reinier (Ouddorp).

Te koop: Pentium 166 met 64 Mb RAM, 3,2 Gb harddisk, 24 speed CD-Rom, Soundblaster 16, Diamond Stealth videokaart met 2 Mb, 28K8 fax/modem, 15" monitor, 2 sat. Speakers + subwoofer, Win 95 keyboard. Alles met originele software. Vraagprijsƒ950,-. Telefoon .035-6016388 (Soest), bij geen gehoor Telefoon 0622-316523.

Te ruil gevraagd: Jouw Rainbow Six tegen mijn Tomb Raider Premier Collection. En Grand Theft Auto oftewel GTA. Met als het nodig is aanbetaling. Bel mij overdag van 12 tot 1 uur en van Ω 4 tot 9 uur. Tel.013-5217542 en vraag naar Roel. Je kan ook schrijven naar Haammakerstraat 7, 5061 ZN te Oisterwijk.

Te koop: Tomb Raider 3, Resident Evil, Fighting Force, Reloaded, Battle Arena Toshinden, Redline Racer, alles samen met een 3DFX kaart (Voodoo 1) voor ƒ175,-. Tel.011-8479510 (Vlissingen).

Te koop/te ruil: Cardinal Syn, World Cup'98, Lucky Luke en Spice World voor ƒ20,- per stuk of 2 voor ƒ30,-. Ruilen in overleg. Tel.036-5386685, vraag naar Mike (mogelijk per post).

SEGA

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + de spellen: Sonic, Shadow of the Beast 2 en Jurassic Park. Prijs ƒ125,-. Tel.0114671639, vraag naar Pascal.

Te ruil: Ik zoek deze spellen voor de MegaDrive: Toejam and Earl, Ren en Stimpy, Dune 2, Rainman en Clayfighter 2. Ik wil graag ruilen tegen mijn: Sonic, Sonic 2, Toy Story, Spot goes to Hollywood, Fifa'96 en NHL'96. Tel.0114671639, vraag naar Pascal.

Te ruil voor MegaDrive: Mijn Vectorman tegen jouw Phantasy Star 3. Bellen na 16.00 uur. Liefst uit Friesland i.v.m. vervoer. Tel.0512461618, vraag naar Auke (Nijbeets).

Te koop: Saturn + 2 controllers + 1 analoge controller + 1 lightgun + 1 memorycard + 15 spellen o.a. Sega Rally, Virtua Fighter 2, Nights, Resident Evil, Duke Nukem 3D, Virtua Cop 2, Command and Conquer en Virtual On. Alle spellen zijn compleet met doosjes en handleidingen. Vraagprijs n.o.t.k. Tel.046-4335672, vraag naar Maurice.

Te koop gevraagd: In goede staat verkerende Game Gear met veel spellen + eventuele tv-tuner en game master met Mastersystem spellen, ook een draagtas gevraagd. Tel.0346-569310, liefst Utrecht en omstreken. Vraag naar Sander.

DIVERSEN

Te koop voor Sega Mastersystem: Batman Returns, Wimbledon, Dynamite Duke en Kung Fu Kid. Tevens te koop voor de SNES een Super Advantage joypad/stick. Over de prijs/ruil valt te praten. Tel.0172-474195, bellen na 16.00 uur en vragen naar Sjoerd.

Te koop: 8 Mb memorycard voor ƒ50,-. Tel.035-5312655, bellen na 16.30 en vraag naar Robbertjan (Laren).

Te ruil aangeboden: Mechwarrior 2 en Super Puzzlefighter 2 voor de volgende spellen: Firestorm of Toshinden of WipeOut 2097. Tomb Raider 1 of Resident Evil 1 of Die Hard of alletwee de spellen voor 1 spel zoals: Metal Gear Solid, Men in Black, Ninja, Future Cop LAPD voor snelle bellers een extra demo. Tel.0252-215673, vraag naar Stefan, kan over de post.

Te koop voor N64: Zelda 64 (USA) of ruilen voor Turok 2 (USA of PAL). Tevens gevraagd voor Saturn: Virtua Cop 2, Dead Or Alive, Sega Ages (Outrun), maximaal ƒ35,- per stuk. Voor Sega Dreamcast gevraagd: Power Stone of ander leuk spel of Arcade Joystick. Tel.0344-635583, vraag naar Johan (Tiel).

Gezocht: Ik ben op zoek naar een boekje met tips en codes van Nintendo 64 spel Super Mario. Wie kan mij helpen om alle sterren te vinden in het spel. Tevens ben ik op zoek naar Settlers 3 voor een leuke prijs. Tel.010-4790454, vragen naar Alwin of E-mail:loevestein@hetnet.nl.

Te ruil: PlayStation met 2 controllers en de spellen: Colin McCrae Rally, Formule 1'97, Test Drive 5 en World Cup'98. Ruilen tegen een Nintendo 64 met controllers en 3 leuke spellen. Tel.0172-613915, vraag naar Jasper (Bodegraven).

Aangeboden: Wie de Nederlandstalige Tomb Raider 3 walktrough wil hebben, moet bellen naar 015/317323 (België), vragen naar Wim.

Gezocht: Walktrough voor Tomb Raider 3. Tel/Fax.010-4293709 of schrijf naar Joeri Stikvoort, Westduelstraat 28 A, 3082 RZ Rotterdam.

Te koop: Voor PlayStation: Tomb Raider 3 ƒ60,-, Toca Championship ƒ60,-, Nascar'98 ƒ60,-, Tekken 2 ƒ45,-, Need For Speed 2 ƒ45,-, Tomb Raider ƒ45,-, Formula 1 ƒ45,-. Voor de Nintendo 64: Diddy Kong Racing ƒ75,-, Shadow of the Empire ƒ65,-. Alle spellen met boekje. Tel.0172-650323, vragen naar Niels (Bodegraven).

Te koop: Compaq Presario, desktop model zwart, Cyrix 180 Mhz MediaGX, 48 MB, 1.6 Gb, 33 Dfi 56 K upgradeable fax/modem, 8x CD, 14 " monitor, Creative Labs SB 16 geluidskaart, speakers, toetsenbord+muis. 13 maanden oud, helpdesk+handleiding en software erbij. Voor wie snel reageert: gratis Game Boy met 9 spellen. Vraagprijs: f 1100,- E-mail: HYPERLINK mailto:wkwzp@dds.nl wkwzp@dds.nl Tel: 038-3763120 na 15.00 uur bellen (Wezep). Vraag naar William.

Gevraagd op CD-Rom: Tomb Raider 1 en/of 2, Jazz Jackrabbit 2 en diverse Game Boy spellen. Dus heb je TR, Jazz Jackrabbit of een GB spel wat je kwijt wil bel dan naar Marc. Tel.043-3211879 (Maastricht). Ik kan misschien ook ruilen en anders bespreken we wel de prijs (geen vervoer).

Te ruil voor de N64: Mijn Zelda, Ocarina of Time (compleet) voor jouw Mario Party. Tel.035-5266617, Fax.035-5235881, als je belt, vraag dan naar Eduard. Wie snel reageert krijgt gratis de CD-Rom: Launch.

Te koop/te ruil: Mystical Ninja (N64) voor ƒ90,-, UEFA Euro'96 voor ƒ15,-, Premier Manager'98 ƒ20,-, Robo Rumble ƒ15,-, Mystical Ninja en Robo Rumble zijn met doos en boekje, PM'98 alleen met boekje. Mystical Ninja + PC spel naar keuze ook te ruil voor: WWF Warzone of Zelda 64. Als je snel belt krijg je er een dubbele demo cd bij met o.a. FOA, DN3D, Carmageddon, Tomb Raider enz. Tel.079-3432654 (Zoetermeer), vraag naar Wouter.

Te koop: Stuurtje (Formula 1 Race Master) van het merk Trust met nog eens 8 maanden garantie. Je kan ermee vliegen en gewoon mee autorijden. Je krijgt er gratis het spel Need for Speed 2 Special Edition bij. Alles zit er nog bij behalve de doos. Alles met het spel Need For Speed 2 special edition voor maar ƒ100,-. Ik wil hem ook wel ruilen tegen een Sony PlayStation die natuurlijk in goede staat moet zijn. Jeroen te Brake, Varenmos 36, 3904 JX Veenendaal.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 9805 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Richard Simon (bureauredakteur).
Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma,
Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters
Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos,
Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster,
Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch,
Pascale Marbus, Marie-José Reuwer

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Dick Pater, Willem Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
020-4875686, Sylvia Castelijn.

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal:
Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Arnhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 20057, 2130 RE-Hoofdorp of bel: 023-5566605 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften Afd. abonnementen service, Hoofdorp onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Notu

Aangesloten bij

Nederlandse uitgeversverbond



DOOR

STAR QWIFZ

ARYTON

NOU, EH LANG GELEDEN IN EEN **GALAXIE** VER VER WEG HAD JE **LUKE SKYWALKER**

?

DIE WAS VERLIEFD OP **PRINSES LEIA**, MAAR DIE WAS **GEVANGEN** DOOR DE SLECHTE **DARTH VADER**

HUH?

!

MAAR TOEN HIELP **HAN SOLO**... DIE ZAG **LEIA** OOK WEL ZITTEN

ZUCHT

BLA BLA BLA

EN IN **DEEL II** - EIGENLIJK DEEL **V** - WERD HET **KNOKKEN**...

GENOEG

KLIK

QWIFFFF

AKTIE TIJD!

ZZZZZZZ

...TIJD VOOR **TEK** DE **JEDI-QWIF**

DZI I I

ALTIJD **PARAAT** OM MET IEDERE **VIJAND** AF TE REKENEN

DE **MEESTER** VAN HET **LASER DUBBEL ZWAARD**

TJAKKA

HK

HAK

WOESJ

ZWAAI

ZIP

BLIKSEM**SNEL** EN **ON**VERSLAAN...

KILL

K.

DZING

HOP

HOP

DZZZING

..BAAR..

ZUCHT

WAAROM GEBEURT **DIT** NOOIT IN DE FILM ?!!